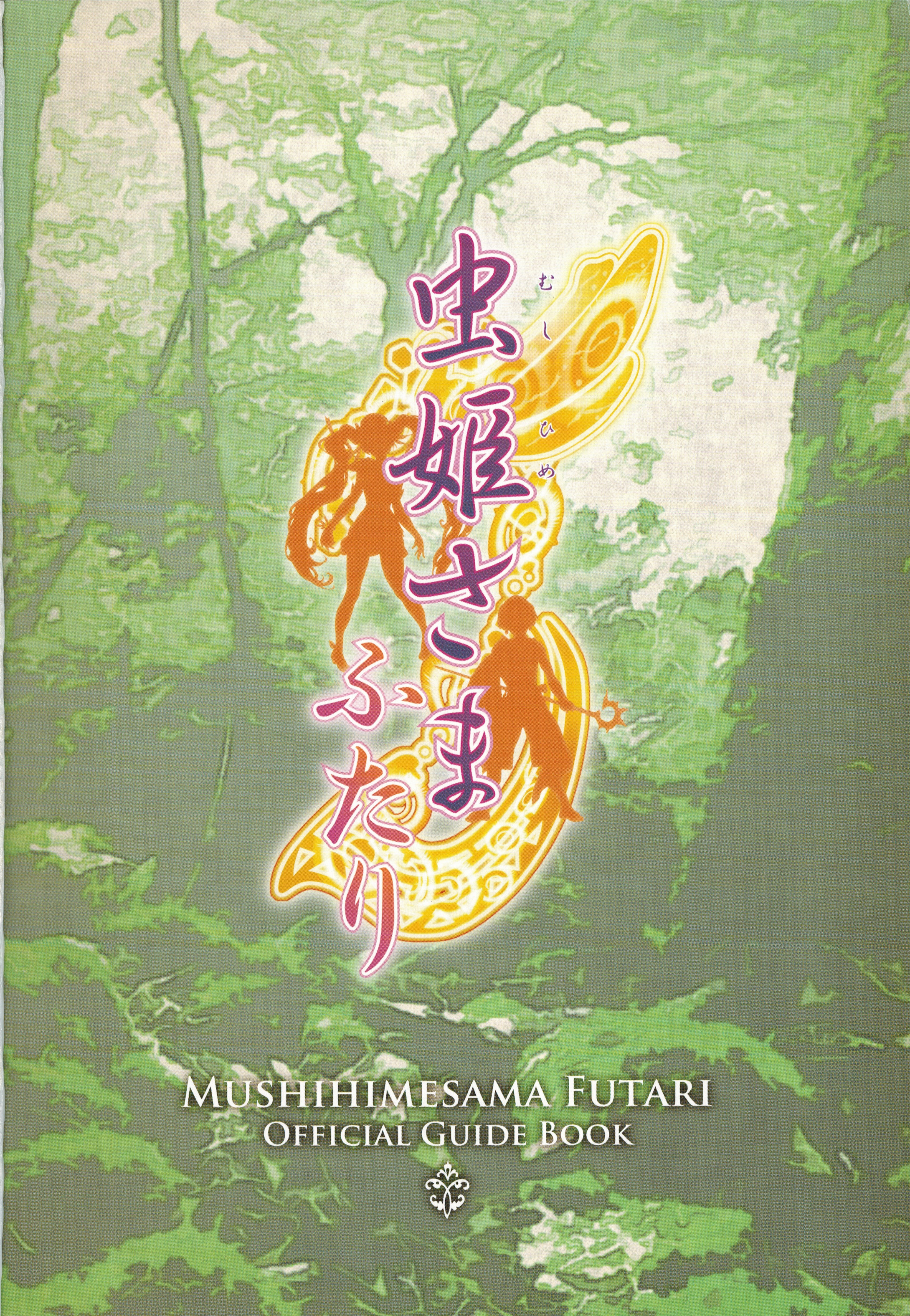
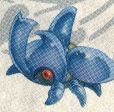


MUSHIHIMESAMA FUTARI
OFFICIAL GUIDE BOOK


虫姫さま ふたり
むしひめ
MUSHIHIMESAMA FUTARI
OFFICIAL GUIDE BOOK

目次
Contents



※システムガイドの内容は全て Ver1.5 のものです。

も う 、 い な く て も 大 丈 夫 だ よ ね 。

WORLD GUIDE



Story
ストーリー

今とは違う時間軸。
恐獣が栄える辺境の地に、ニンゲンの里がありました。
気位の高い女王ラーサが治める、うたかたの里。
人々は恐獣と共存し、小国ながらも平和な生活を送っていました。

あるとき、里は甲獣の襲撃を受けました。
この地域では見慣れない昆虫種です。
甲獣は、その大きな身体で人々の住家を潰し、
ニンゲンに有害なレヴィセンスを羽から振りまき、
里をめちゃくちゃにしました。

国を守るために立ち上がったのは、ラーサの第一王子・アキ。
アキは恐獣を従え、甲獣相手に戦いを挑みました。
戦いは長期化しました。
一体退けても、すぐにまた別の甲獣が襲ってくるからです。
次から次へと現れる甲獣……。
その原因を突き止めるため、アキは一人、
甲獣たちの神が棲むと言われるシンジュが森へと旅立ったのでした。

アキが国を空けてしばらくして、甲獣の攻撃はやみました。
けれど、アキは戻ってきません。

女王ラーサは、愛する息子の帰りを待ちました。
気が遠くなるほど長い月日を待ちました。
数多い王子の中でも、勇敢で聡明なアキは女王にとって特別でした。
自分の跡を継ぐのはアキしかいない。
アキはきっと帰ってくる。
全てが解決しアキが国へ戻ったら、王位を継承させようと心に決めていました。

しかし、シンジュが森の捜索隊からもたらされたのは非情な報告でした。
アキはホシフリの里の娘レコによって殺されたというではありませんか。

「よくも、私の大事なアキを殺したわね！ぬぅ、小娘めっ、絶対許さない！」

女王はすぐにシンジュが森への出兵を考えました。
シンジュが森は甲獣の支配する森。
森は危険なレヴィセンスで満たされており、
真っ向から戦いを挑んでも勝ち目がありません。
女王は閃きました。

「ここは単純なパルムを行かせて……クックックッ」

捨て駒として挙げられたのは、まだ幼さの残る八番目の王子パルム。
パルムは純粋で素直で母親を慕っていましたが、
女王にとってアキ以外は大勢の息子の中の一人でしかありませんでした。

「心優しいお前の兄は、シンジュが森に棲む醜い女に残虐非道な手口で殺された」

女王はパルムをあおり、告げました。

「シンジュが森からレコをおびき出して来れば、お前に王位を譲ろうではないか」

母王の提案はパルムにとって思いがけないチャンスでした。
兄の敵を討つための大役、しかも王位を継承することで自らの寿命は延び、
地位も得られる……。

「母様、僕、絶対にその女を連れて来るよ！」

翌朝、パルムはお気に入りの恐獣を駆り意気揚々とシンジュが森へ出発しました。
……王位を継承できる子は他にもいる。
一人くらい毒にやられても問題ない。

そんな女王の思惑は露知らずに。



Character

キャラクター



レコ

シンジュが森の維持神さま。
友達のカブト種の甲獣キン
イロに乗る。
彼女の使うサクレツの実は
浄化作用が付いてパワー
アップしている。
年齢不詳　人間年齢 15 歳

『困っている子がいるのに
黙ってられないよぉ』

RECO







パルム

森の神だったアキの弟で、うたかたの神殿の女王ラーサの子供。
レコに会う為ドラゴン種の恐獣ハイローに乗ってやってきた。
９歳

『分からないよ母様、本当にレコちゃんがアキ兄様を殺したの？』



PALM









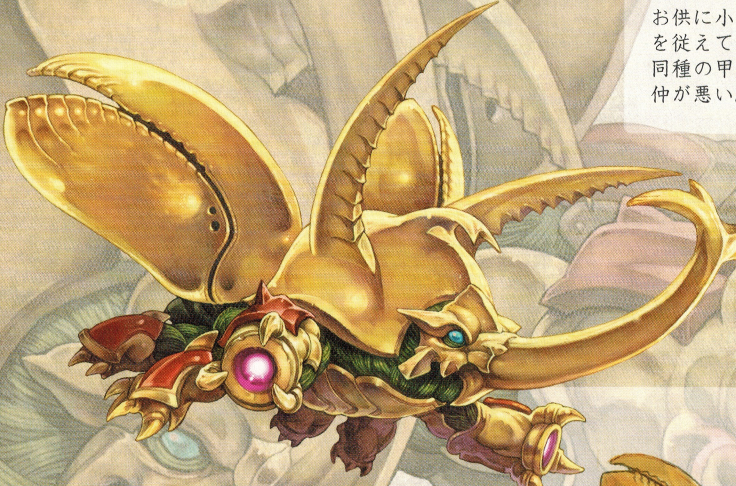


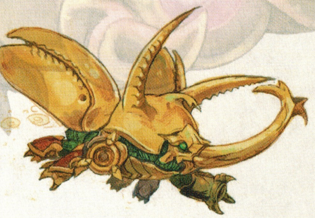
KINIRO



キンイロ

カブト種の甲獣。
神様の力で３本角になったレコの友達。
お供に小さな甲獣カブトを従えている。
同種の甲獣クロガネとは仲が悪い。





HIROW

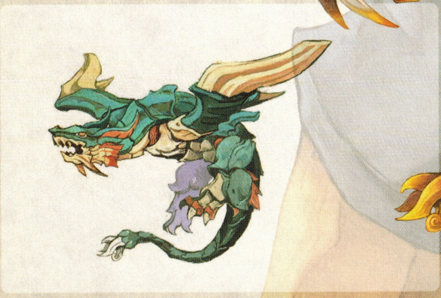


ハイロー

小さな頃からパルムを知っている恐獣でドラゴン種。
パルムの杖から力をもらうと、敵を蹴散らす火球を吐くことが出来る。
小さい頃は体の色が灰色だったためこの名前になった。

パルムいわく
『だって色が変わるなんて思わなかったんだもん』





Character（キャラクター）

ラーサ

うたかたの神殿の女王で
パルムの母親。
息子のアキがレコに殺さ
れたと思い込み怒りに燃
えている。
たくさんの恐獣を力で束
縛し神殿を守らせている。

『オーッホッホッホッ、
殺しなさい、殺しなさい、
レコを殺しなさい！』



LARSA



髪型
グローブ
刺繍は金糸です
肩布
ブローチ
コルセット
縁は毛皮です
指輪
後ろ
光沢のあるシルク
ヘッドドレス
すき間は
レース状
スカート重ね着です



Prologue

プロローグ



ホシフリの里の娘レコは森の神アキを倒し、シンジュが森の維持神となり後を継いでいました。
キンイロの傷もこの地で暮らすうちに癒え、
レコも心を取り戻しましたが、ここ最近何か胸騒ぎがするようです。
そんな中、レコはいつものようにシンジュが森を散歩中に一人の少年に出会いました。
そこには少年が大きな動物を連れて倒れていたのです。

「ねぇ、大丈夫」 少年の顔を覗き込むレコ。

目を覚まし、少年もレコの顔を見つめました。

「ここは…何処？」 少年はレコに問いかけました。

「ここはね、シンジュが森って言うの、でもニンゲンは入れないはずなんだけどなぁ」
「わたしはレコ、この森を守護する神さまなんだよ」

レコがそう言うと少年は驚き、堰を切ったように話し始めました。
水晶の海の奥にあるという【うたかたの里】に行かねばならない。
そこが少年の故郷で甲獣に襲われて大変な事になっていると……。
そう言い放った少年の名前はパルム。



パルム「君が本当に神様ならその企みを止めることができるはずなんだ」
レコ　「それってわたしに協力して欲しいってこと？」

パルムはコクンと頷く。

レコ　「う〜ん困ったなぁ、この森を留守にしたら迷惑がかかりそうだし…
　　　困っている人を見過ごす訳にもいかないしな…」

レコは悩んだ末に決断しました。
「よしっ！決めたっ、わたしの力が役立つのなら協力するよ。アキだって許してくれるよね、きっと」

レコ　「ところで後ろの大きな子は？」
パルム「あぁ、僕の友達の恐獣ハイローだよ、僕をここまで運んでくれたんだ」
レコ　「そうなんだ、よろしくね！ハイロー」
パルム「じゃぁ行ってくれるんだね、その、かっ、かみ…」
レコ　「レコでいいよ！パルムっ」
パルム「えっ、えっと、じゃぁレコちゃんで、エヘ」

こうしてレコとパルムはシンジュが森を後にし、旅に出るのでした。
しかし神様不在のシンジュが森が、この後大変なことになるのを今のレコには知る術もなかったのです。

Chapter
チャプター

STAGE STORY



1
旅立ちのふたり

Reco Ver.

バルムの後を追って森を抜けたらね、
見慣れない甲獣たちがい〜っぱいなの、何故？
どうして島が浮いてるの？
森の外って広いんだな、
レコ、とっても感動したよぉ。
うわっ！襲って来たぁ。
やっぱりまた戦わないといけないのね。

Palm Ver.

レコちゃん、じゃなかった。
レコをうまく連れ出せた。
本当にこの女がアキ兄さまを殺したの？
とてもそうは思えないんだ。
僕は騙されているのかな？
この女の罠なのかな？
でもね、何かとっても優しい感じがするんだ
…母様よりも…





2
凍える水晶の海

Reco Ver.

冷たくってまん丸で不思議なの、
これが雪なんだね。
はじめて見たけど、海ってこんなに広いのね。
敵もまた襲ってくるけど耐えなくっちゃ。
だって、私がパルムの故郷を救って
あげないといけないんだから。

Palm Ver.

危ないところをレコに助けられた。
パルム大丈夫？って気づかってくれて…。
あぁ～もう、僕何だか分かんなくなってきた。
海は大荒れで大吹雪、
こんな事今までなかったのに。
母様に会わせるまで負けられないっ
ハイロー行くよっ！

3
シンジュが森の反乱軍？

Reco Ver.

パルムはアキに似ているね。
私、そのアキとね、
戦わなくちゃならなくなって……。
200年の風習、避けられなかったの、
アキの望みだったの。
とても悲しかったんだけど、
泣いていられないって　アキに代わって
森を護っていかないといけなかったんだ。
この甲獣たち…
留守にしたからバチが当たったのかな？
でもパルムも守ってあげたいって思ったんだ。

Palm Ver.

レコちゃんだけじゃなく、
甲獣達までこっちに来てしまった。
僕、この女の罠にはまったの？
え！？　涙…レコちゃん…泣いてるの？
もしかして僕がレコちゃんを連れ出したせいで
森の呪縛が解けて…。
母様、僕分かったよ、レコちゃんは悪くない。
僕は母様の罠にはまったんだ。



4
漆黒の甲獣王

Reco Ver.

みんな、もう止めてぇ！
無駄な殺し合いなんてしたくないのにっ！
前にホシフリの里の長老が教えてくれた
数百年前に君臨した
漆黒の甲獣王ってクロガネの事？
まさかっ子孫なの？
でもね、私だって神様なんだからっ！
許さないんだから。

Palm Ver.

レコちゃんは教えてくれた。
アキ兄さまを殺してしまったと…。
200年の風習、避けられなかったのだと。
僕は何故かレコちゃんを責める事が出来なかった。
レコちゃんが見えない暖かいものに守られている。
それがアキ兄さまのような気がしたから。





5
狂おしいほどに

Reco Ver.

パルムが泣きながら教えてくれた、
パルムはアキの弟だった。
悲しいけど私騙されていたのね。
でも私はパルムを責められない。
パルムのお母さんだってきっといい人よ。
アキの事とっても好きだったのね。
パルムっ、ちょっと怖いけど私、
お母さんに会ってみる。

Palm Ver.

あっ！甲獣の死骸…
神殿にも攻めて来てた！？
ここで戦ったらみんな死んじゃうのに！
みんなは母様に騙されているんだっ！
レコちゃんは悪くないんだ。
これだけ言っても分からないのっ。
僕を信じてよぉ、
もう誰も殺したくないのにっ。
アキ兄さま、僕に力を貸してっ。



Epilogue

エピローグ

Reco Ver.











レコ　「パルムっ！パルムっ！しっかりして」
パルム「・・・・・・・・」

レコ　「どうすればいいのっ！パルム…」

～その時、光の輝きに包まれたアキが現れた～

・・・大丈夫だよ・・レコ・・・・

レコ　「え、アキ、アキなの、アキぃ　逢いたかったんだよ…アキぃ」
「パルムがね、アキの弟のパルムがねっ死にそうなんだよぉ」

アキ　「落ち着いてレコ…
大丈夫、僕のあげたブレスレットをパルムに渡すんだ」
レコ　「そうか、ブレスレット…」

・・・さぁレコ・・・

レコのブレスレットがパルムの手に触れた瞬間、
光が溢れパルムの体を優しく包み込んだ。

・・・サヨナラ・・レコ、パルムを頼んだよ・・・

レコ　「あぁっアキ、行くのね、
…また逢えるといいね　アキ…」

・・・アキの幻が消えパルムが意識を取り戻した・・・

パルム「あ、うぅん、レコちゃん…ぼ、僕」

レコ　「おはよう、パルム。気分はどう？」

パルム「う、うん、大丈夫。もうなんともないみたいだよ。
そうだ！夢にね、兄さまが出てきたんだ…
とっても優しかった」

レコ　「そう、良かったねパルム」

「・・・・・・・・・・・・・・・」

「実はパルムに相談があるんだけど聞いてくれる？」

・・・・・・・・・・・・・・・・・

「あのね私ね、ホントは、一人でずっとあそこで暮らすの、
退屈だなって思ってたの。
だから…その…一緒に森に来てくれないかな？」

パルム「レっ、レコちゃん…グスン」
「もちろんだよっ、これからもよろしくねレコちゃん」

この後、レコとパルムはシンジュが森で一緒に暮らす事になりました。



Palm Ver.

パルム「レコちゃん…何かさっきから、力が入らないんだ…」
「僕もし・・ぬ・・の？」

「ぼ、僕は母さんに想われてた訳じゃなかった…でも、
それでも殺すことはなかったんだ…僕はもう一人ぼっちだ…」

レコ　「そんな事ないっ、だって…だってパルムは私が守るもの」
「さぁ手を出して、パルムっ」

～レコがアキに貰ったブレスレットをパルムに手渡そうとした時～

ブレスレットから淡い光が広がりパルムを優しく包み込んだ。

～その時、光の輝きに包まれたアキが現れた～

・・パルム、レコを守ってあげるんだ・・

パルム「にっ、兄さまなんですね、そうですね、はい、分かりました」

アキの幻？が消え正気に戻るパルム。
パルム「あ、うぅん、レコちゃん…ぼ、僕」

目覚めるパルム。
「あっ！なんか楽にな・・っ・・た。
不思議だ、エヘヘヘ、僕、もうなんともないみたい」

レコ　「よくなって良かったねパルム」

「……………」

「実はパルムに相談があるんだけど聞いてくれる？」

・・・・・・・・・・・・・・・・・

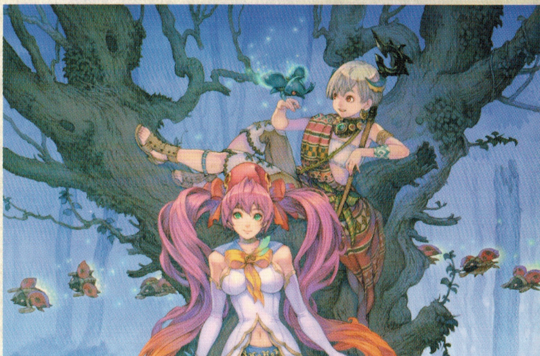
「あのね私ね、ホントは、一人でずっとあそこで暮らすの、
退屈だなって思ってたの。
だから…その…一緒に森に来てくれないかな？」

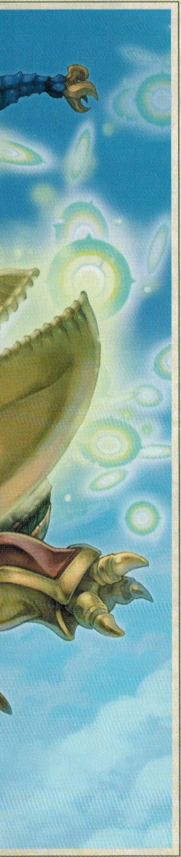
パルム「レっ、レコちゃん…グスン」
「もちろんだよっ、これからもよろしくねレコちゃん」

この後、レコとパルムはシンジュが森で一緒に暮らす事になりました。




謹賀新年





MUSHIHIMESAMA FUTARI







SECRET

～エピローグ／レコ Ver. 未使用版～

レコ　「パルムっ！パルムっ！しっかりして」
パルム「・・・・・・・・」

レコ　「どうすればいいのっ！パルム…」

～その時、光の輝きに包まれたアキが現れる～

・・・大丈夫だよ・・レコ・・・・

レコ　「え、アキ、アキなの、アキぃ　逢いたかったんだよ…アキぃ」
「パルムがね、アキの弟のパルムがねっ死にそうなんだよぉ」

アキ　「落ち着いてレコ…大丈夫、僕のあげたブレスレットをパルムに渡すんだ」
レコ　「そうか、ブレスレット…」

・・・さぁレコ・・・

レコのブレスレットがパルムの手に触れた瞬間、
光が溢れパルムの体を優しく包み込んだ。

・・・サヨナラ・・レコ・・・

レコ　「あっ、アキぃ行かないでぇ！アキぃ」

・・・アキの幻が消えパルムが意識を取り戻した・・・

パルム「あ、うぅん、レコちゃん…ぼ、僕」

レコ　「おはよう、アキ、もう大丈夫？」

パルム「何言ってんだよっレコちゃん、僕はパルムだよっ！」

レコ　「そう、良かったねアキ」

「・・・・・・・・・・・・・・・・」

レコ　「これからも、ずっと一緒にいようねアキ」

そう言ってレコはパルムを抱きしめた。

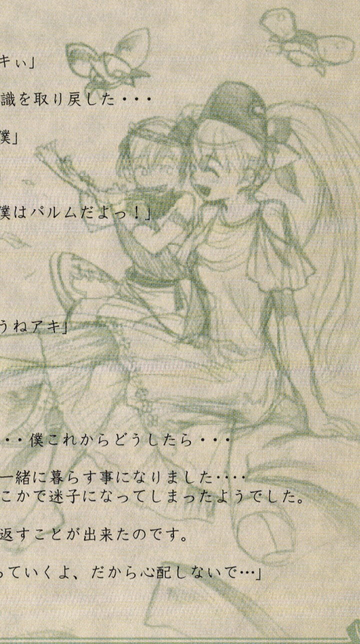
パルム「レっ、レコちゃん…」

・・・兄さま、レコちゃんの心が・・僕これからどうしたら・・・

この後、レコとパルムはシンジュが森で一緒に暮らす事になりました・・・
レコの心はアキの思い出と戦いの中、どこかで迷子になってしまったようでした。

パルムはレコの心と引き換えに息を吹き返すことが出来たのです。

パルム　「兄さま、僕がレコちゃんを護っていくよ、だから心配しないで…」



System Guide

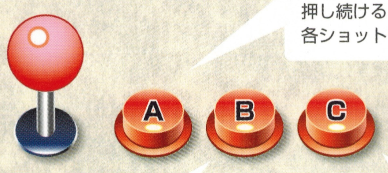
Ver1.5



Manual
マニュアル

レバー
移動８方向レバー。プレイヤーキャラクター（自機）の移動を行う。

Ａボタン
ショットボタン。連打することでショットをセミオートで発射（＝ショットモード）。押し続けることでレーザーモードとなり、各ショットタイプ固有の攻撃を行う。



Ｂボタン
ボムボタン。ボムを発射する。

Ｃボタン
ショット連射ボタン。短く押すことでＡボタンショットを１発づつ発射。押し続けることでショットをフルオート連射する。

ショットモード 通常攻撃。使用する自機・ショットタイプにより、攻撃力や性質が異なる。
パワーアップアイテムを取得するたびにパワーアップする。（初期状態を１として全８段階）

レーザーモード 拡張攻撃。使用する自機・ショットタイプにより、攻撃力や性質が異なる。
ショットと同様にパワーアップアイテムを取得するたびにパワーアップする。
（初期状態を１として全８段階）

ボム 使用制限付拡張攻撃。ボムストックがある時のみ使用できる。
使用する自機により、攻撃力や攻撃範囲が異なる。
ボムアイテムを取得することでボムストックが１増える。最大６つまでストック可能。
ボムを発射した瞬間画面上の敵弾がて、自機はバリアを展開し一定時間無敵になる。

ミス時 ライフが１つなくなる。ライフストックが１つもない場合はゲームオーバーになる。
ステージクリア時のノーミスボーナスがなくなる。
琥珀取得数がリセットされる。オリジナル・ウルトラはトータル琥珀カウステージ琥珀カウンタ、
マニアックは倍率カウンタが34%減算される。
ショット・レーザーのパワーダウンはしない。

復帰時 ボムストックが強制で３つになる。

各種セレクト

● モード
ゲームモードを【オリジナル】【マニアック】【ウルトラ】の３種から選択できる。

【オリジナル】 弾数が少なく、シンプルで遊びやすい。弾速が他のモードより速い。

【マニアック】 敵の攻撃が多彩で、システムも他の２モードとは大きく変化がある。

【ウルトラ】 敵の攻撃が非常に激しく、相当な修練が必要。システムはオリジナルを引き継いでいる。

● キャラクター
自機キャラクターは【レコ】【パルム】の２人から選ぶことができる。特徴はショットタイプにより、大きく変化する。

● ショットタイプ
キャラクター選択後、【ノーマルタイプ】【アブノーマルタイプ】の２種からショットタイプを選択できる。

【ノーマルタイプ】 クセがなく扱いやすいショットタイプ。特に特化されている特徴はなく平均的。

【アブノーマルタイプ】 クセが強くテクニカルなショットタイプ。特化された特徴が強く、使いこなすことができれば強さを発揮する。



✣ レコ・ノーマルタイプ



ショットモード

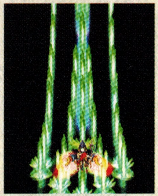
広範囲をカバーできるショットを発射する。パワーアップすることで、自機の周囲に最大４個のオプションが配置される。オプションは前方にレーザーを発射する。オプションはレバーを入れた方向にある程度傾けることができる。



レーザーモード

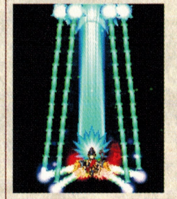
前方にショットを集中して発射する。オプションがある場合は、前方に集中配置となり、レーザーを集束して発射する。

✣ パルム・ノーマルタイプ



ショットモード

前方集中型のショットと集束型加速弾を同時に発射する。
パワーアップすることで、集束型加速弾の発射本数を増やすことができる。



レーザーモード

前方にレーザーを発射する。パワーアップすることで、レーザーの発射本数を増やすことができる。
サイドレーザーは、レバーを上に入れることで拡がり、下に入れることで収束して発射する。

✣ レコ・アブノーマルタイプ



ショットモード

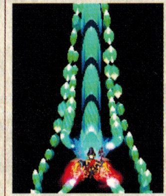
広範囲に徐々に弾が拡大してゆくショットを発射する。パワーアップをすることで、最大４個、自機の動きをトレースするオプションが装備される。オプションからは、自機の前方を狙うようにショットが発射される。



レーザーモード

前方に集中し、徐々に弾が集束してゆくショットを発射する。オプション自体を敵に当てることにより、その敵をロックし攻撃する。ロックした敵を破壊、またはレーザーモードを解除することでロックを解除する。
オプションを敵に当てない場合は、ショットモードと同じく、自機の前方を狙うようにショットを発射する。

✣ パルム・アブノーマルタイプ



ショットモード

前方集中型のショットを発射する。パワーアップすることで、自機の周辺に最大４つまで光球が発生。
光球から発射されるショットは、前方に集束するように発射できる。レバーを左か右方向に一定時間以上入力することで、放射状に弾を発射する。



レーザーモード

前方にメインショットを発射する。メインショットが敵に当たると、その敵に向かって光球から誘導レーザーを発射する。パワーアップすることで、誘導レーザーの発射本数を最大４本まで増やすことができる。

✣ ショット時攻撃力（段階ごと）

パワー	レコノーマル	レコ・アブノーマル	パルム・ノーマル	パルム・アブノーマル
1	164	通常時：90 接近時：270	前方発射時：110 後方発射時：106	通常時：112 回転発射時：118 回転&接近時：148
2	165	通常時：119 接近時：307	前方発射時：136 後方発射時：128	通常時：140 回転発射時：160 回転&接近時：266
3	201	通常時：146 接近時：326	前方発射時：152 後方発射時：144	通常時：168 回転発射時：196 回転&接近時：336
4	234	通常時：205 接近時：429	前方発射時：196 後方発射時：184	通常時：196 回転発射時：238 回転&接近時：457
5	296	通常時：256 接近時：496	前方発射時：300 後方発射時：288	通常時：224 回転発射時：272 回転&接近時：512
6	420	通常時：304 接近時：616	前方発射時：360 後方発射時：344	通常時：226 回転発射時：280 回転&接近時：550
7	436	通常時：326 接近時：658	前方発射時：400 後方発射時：384	通常時：238 回転発射時：302 回転&接近時：622
8	503	通常時：339 接近時：673	前方発射時：368 後方発射時：428	通常時：250 回転発射時：314 回転&接近時：646

✣ レーザー時攻撃力（段階ごと）

パワー	レコノーマル	レコ・アブノーマル	パルム・ノーマル	パルム・アブノーマル
1	156	48	94	275
2	169	191	68	286
3	192	238	76	330
4	226	279	98	313
5	283	364	162	398
6	354	408	184	444
7	406	458	206	674
8	466	661	224	751

※数値が高いほど強力
※パルム・アブノーマル/ショットモード時のサイドショットは回転時には威力がアップ、接近していると更にアップする

プレイヤー

ボム




- **自機の無敵時間**
  256フレーム
  ※全キャラ全ショットタイプ共通
- **ボム使用時移動速度**
  ※その時の武器（ショット or レーザー）のスピードに準拠

ボム攻撃力（ステージごと）

ステージ	レコ	パルム
1	14800	16050
2	23088	21098
3	31376	26146
4	39664	31194
5	47952	36242

※数値が高いほど強力

- **ボム攻撃発生フレーム**
  レコ：64フレーム ／ パルム：60フレーム
  ※ショットタイプによる違いはなし

自機の移動速度

	ショット時	レーザー時
レコ・ノーマル	40	20
レコ・アブノーマル	36	56
パルム・ノーマル	46	26
パルム・アブノーマル	46	20

※数値が高いほど高速

自機の当たり判定



<オリジナル>
4ドット×4ドット



<マニアック> <ウルトラ>
4ドット×2ドット

アイテム



パワーアップ
自機のショット・レーザーが1段階パワーアップする。
基本点/500点。MAXパワー状態の時に取得すると10,000点になる。



ボム
ボムのストックが1個増える。
基本点/500点。6個以上の時に取得すると100,000点になる。



1UP
自機のストックが1機増える。残機表示は7機までだが、プログラム的には8機までためられる。
基本点/0点。残機8機で1UPを取っても残機は増えず、取得点は0点。



MAXパワーアップ
自機のショット・レーザーが一気にフルパワーアップする。コンティニュー時のみ出現。
基本点/1,000点。MAXパワー状態の時に取得すると10,000点になる。



琥珀
得点アイテム。敵・物を破壊した時、弾消しをした時、その他様々な条件で出現する。
回収することで琥珀カウンタ・倍率カウンタが増加する。

- **琥珀の種類**


空中琥珀（小）


空中琥珀（大）


地上琥珀（小）


地上琥珀（大）

- **緑琥珀**
  琥珀が出現して一定時間内に回収すると、回収時に緑色オーラの琥珀になる。
- **青琥珀**
  マニアックにおいて、琥珀メーターのゲージがない時に敵をレーザーモードで破壊すると、青色オーラの琥珀になる。
- **琥珀の自動回収**
  琥珀は特定の操作で自動回収することができる。
  空中琥珀：ショットモードまたはショットボタンを押さない状態の時に、自機の周囲一定範囲内を回収。
  地上琥珀：ショットモードからレーザーモードに切り替えた時に、画面全体を回収。
  ※一度回収状態に入った琥珀は、モードを切り替えても回収される。

ボーナス

✣ ステージクリア時

琥珀(空中小)ボーナス	：1個につき	100点
琥珀(空中大)ボーナス	：1個につき	1,000点
琥珀(地上小)ボーナス	：1個につき	200点
琥珀(地上大)ボーナス	：1個につき	2,000点
残ボムボーナス	：1個につき	500,000点
残機ボーナス	：1機につき	100,000点
ノーミスボーナス(オリジナル)	：ステージ数×1,000,000点	
ノーミスボーナス(マニアック)	：ステージ数×2,000,000点	
ノーミスボーナス(ウルトラ)	：ステージ数×5,000,000点	

✣ オールクリア時

オリジナル：残機1機につき1000万点
マニアック：残機1機につき1000万点

ウルトラ：
(ステージ5ボス2でクリア) 残機1機につき1000万点
(ステージ5ボス3でクリア) 残機1機につき2000万点

※ミス時は琥珀取得数がリセットされるので
最後の復帰後からの取得数となる
※ボス2・3の詳細は<Data>参照

全モード共通

✣ ボス戦での琥珀カウンタ減少値 ※1

ステージ	通常時	自機が弾を撃つのをやめて20フレーム経過後
1	7フレーム毎に 琥珀カウンタ −1	7フレーム毎に 琥珀カウンタ −2
2	6フレーム毎に 琥珀カウンタ −1	6フレーム毎に 琥珀カウンタ −2
3	5フレーム毎に 琥珀カウンタ −1	5フレーム毎に 琥珀カウンタ −2
4	4フレーム毎に 琥珀カウンタ −1	4フレーム毎に 琥珀カウンタ −2
5	3フレーム毎に 琥珀カウンタ −1	3フレーム毎に 琥珀カウンタ −2

✣ ボムを撃った時の琥珀カウンタ減少値 ※2

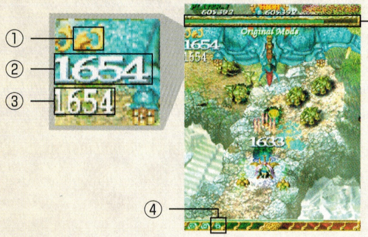
ボム使用中、1フレーム毎に −7
トータルでの減少値はレコ：980(140フレーム) / パルム：840(120フレーム)

✣ ミスをした時の琥珀カウンタ減少値 ※3

ミスする前の琥珀カウンタの34%減少

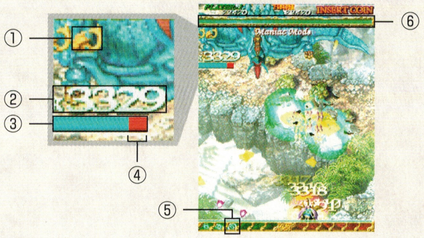
※123
・トータル琥珀カウンタ・ステージ琥珀カウンタ両方とも減少
・マニアックは倍率カウンタが減少

✣ 画面説明



＜オリジナル＞ ＜ウルトラ＞

①ライフストック
②トータル琥珀カウンタ
③ステージ琥珀カウンタ
④ボムストック
⑤中ボス・ボスのライフゲージ



＜マニアック＞

①ライフストック
②倍率カウンタ
③琥珀メーター
④ピークエリア
⑤ボムストック
⑥中ボス・ボスのライフゲージ

※画面は1P側

オリジナル

トータル琥珀カウンタの色

トータル琥珀カウンタの色が緑色の時、ショットモードで敵を破壊すると空中琥珀が多く出現する。
青色の時はレーザーモードで破壊すると空中琥珀が多く出現する。
地上琥珀の数は変わらない。※琥珀出現数詳細は<Data>参照
トータル琥珀カウンタの色は琥珀数**500毎に変化**する。

琥珀取得時の得点と琥珀カウンタ増加量

琥珀取得時は、種類に関係なく**ステージ琥珀カウンタ**(上限9999)と同じ数値の得点が入る。
緑琥珀は取得数が2倍扱いとなり(ステージクリア時の琥珀取得数にも反映される)、得点及び琥珀カウンタの増加量が2倍になる。

琥珀取得時の琥珀カウンタ増加量

琥珀の種類	琥珀	緑琥珀
空中琥珀(小)	+1	+2
空中琥珀(大)	+2	+4
地上琥珀(小)	+5	+10
地上琥珀(大)	+10	+20

※トータル琥珀カウンタ・ステージ琥珀カウンタの両方

ボスのモード切替及び破壊時の得点

ステージ5以外のボス戦において、モード切替(段階・形態移行)や破壊時に以下の得点が入る。
・ステージ琥珀カウンタ×100点 + 基本点 ※基本点は<Data>参照
ステージ5のボス戦については、以下の得点が入る。
・トータル琥珀カウンタ×100点 + 基本点

トータル琥珀カウンタ70000以降

トータル琥珀カウンタが70000になった瞬間から、以降、敵弾が高速化する代わりに走行点(画面の移動によって入る点)が入る。ただし、ボス戦では入らない。
ミスやボム使用によって70000を下回ると通常の弾速にもどり、走行点も入らなくなる。

トータル琥珀カウンタ70000以降の走行点

70000～74999：1フレーム毎に	1111点
75000～79999：1フレーム毎に	3333点
80000～84999：1フレーム毎に	6666点
85000～89999：1フレーム毎に	11110点
90000～94999：1フレーム毎に	16665点
95000～99999：1フレーム毎に	23331点

ウルトラ

※得点システムはほぼオリジナルと同様

トータル琥珀カウンタの色

トータル琥珀カウンタの色が緑色の時、ショットモードで敵を破壊すると空中琥珀が多く出現する。
青色の時はレーザーモードで破壊すると空中琥珀が多く出現する。
地上琥珀の数は変わらない。※琥珀出現数詳細は<Data>参照
トータル琥珀カウンタの色は琥珀数**2000毎に変化**する。

琥珀取得時の得点と琥珀カウンタ増加量

琥珀取得時は、種類に関係なく**ステージ琥珀カウンタ**(上限なし)と同じ数値の得点が入る。
緑琥珀は取得数が2倍扱いとなり(ステージクリア時の琥珀取得数にも反映される)、得点及び琥珀カウンタの増加量が2倍になる。

琥珀取得時の琥珀カウンタ増加量

琥珀の種類	琥珀	緑琥珀
空中琥珀(小)	+1	+2
空中琥珀(大)	+2	+4
地上琥珀(小)	+7	+14
地上琥珀(大)	+13	+26

※トータル琥珀カウンタ・ステージ琥珀カウンタの両方

ボスのモード切替及び破壊時の得点

ステージ5以外のボス戦において、モード切替(段階・形態移行)や破壊時に以下の得点が入る。
・ステージ琥珀カウンタ×100点 + 基本点 ※基本点は<Data>参照
ステージ5のボス戦については、以下の得点が入る。
・トータル琥珀カウンタ×100点 + 基本点

琥珀メーター

ショットモードで敵を破壊することで琥珀メーターが増加(レーザーモードで敵を破壊しても増加しない)、時間の経過で減少する。(ショットボタンを押さずに時間を経過させた場合、減少速度はさらに上がる。)
琥珀メーターのゲージがある時に敵を破壊すると、空中琥珀(小)が追加で出現。
ピークエリアに達した時に敵を破壊すると空中琥珀(大)が出現するようになる。
ピークエリア時にレーザーモードで破壊した場合は、弾消しで出現した琥珀も含め、**全て大琥珀となる。**
琥珀メーターのゲージがない時にレーザーモードで敵を破壊すると青琥珀となる。

※琥珀出現数詳細は<Data>参照

琥珀取得時の得点とカウンタ増加量

マニアックのみ、琥珀取得時は基本点が入る。
緑琥珀取得時は、**空中琥珀のみ倍率カウンタの増加が2倍**になる。基本点は倍にはならない。
取得数は2倍扱いで、ステージクリア時に反映される。

青琥珀取得時は、倍率カウンタ(上限9999)倍の得点が得られる代わりに、倍率カウンタが減算される。
<青琥珀取得時の得点>
・青琥珀が出現した時の倍率カウンタ×基本点

琥珀の基本点と取得時の倍率カウンタ増減量

琥珀の種類 / 基本点	琥珀	緑琥珀	青琥珀
空中琥珀(小)/ 5点	+2	+4	−15
空中琥珀(大)/ 10点	+5	+10	−30
地上琥珀(小)/ 200点	+10	+10	—
地上琥珀(大)/ 500点	+20	+20	—

琥珀メーターの詳細

- **メーターのフレーム最大値** ※
  ショットモード:48×(5−(4−(ステージ数−1)/2))
  レーザーモード:(40×2)+8×(9−(4−(ステージ数−1)/2))
- **メーターの青い部分のフレーム値** ※
  ショットモード:40×(5−(4−(ステージ数−1)/2))
  レーザーモード:40×2
- **メーターの赤い部分のフレーム値** ※
  ショットモード:8×(5−(4−(ステージ数−1)/2))
  レーザーモード:8×(9−(4−(ステージ数−1)/2))

※ショットモードとレーザーモードの違いについては正確には1フレームあたりの減算値が異なるだけでプログラム内での最大値は変わらない

- **敵を破壊した場合の増加フレーム**

ショットモード	琥珀メーターあり	ザコ	5+(4−(ステージ数−1)/2))	・減少ウェイト[2]をセット
		通常敵	13+(4−(ステージ数−1)/2))	・減少ウェイト[4]をセット
	琥珀メーターなし	ザコ	4+(4−(ステージ数−1)/2))	・減少ウェイト[2]をセット
		通常敵	11+(4−(ステージ数−1)/2))	・減少ウェイト[4]をセット
レーザーモード		ザコ	0	・減少ウェイト[4]をセット
		通常敵	0	・減少ウェイト[7]をセット

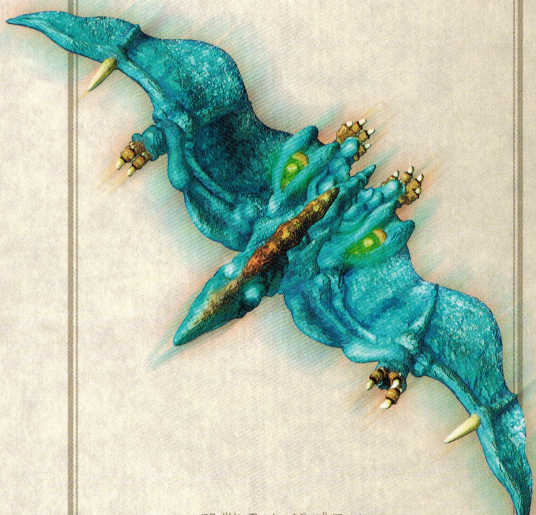
※敵の種別は<Data>参照
※減少ウェイトは琥珀メーターが減少開始するまでの待ち時間
(減少ウェイト[2]の場合、2フレーム後に琥珀メーターの減少が始まる)
※レーザーモードは琥珀メーターの有無によって値が変化することはない

- **ショット・レーザーを撃たなかった場合の減少フレーム**
  (自機が弾を撃つのをやめて20フレーム経過後)
  1フレームにつき −4
- **ボムを撃った場合の減少フレーム**
  変化なし

1
浮遊大陸ステージ



AREA BOSS



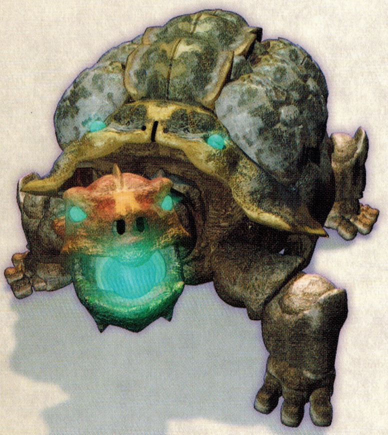
恐獣ラムダプテルス



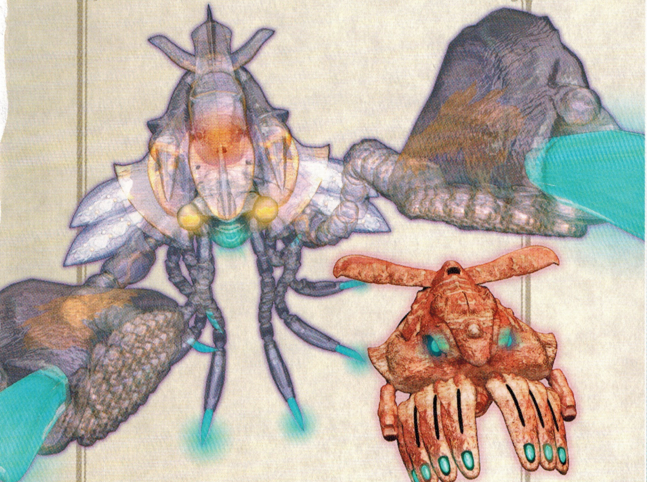
恐獣ザウーガ・テイラ

STAGE BOSS

AREA BOSS

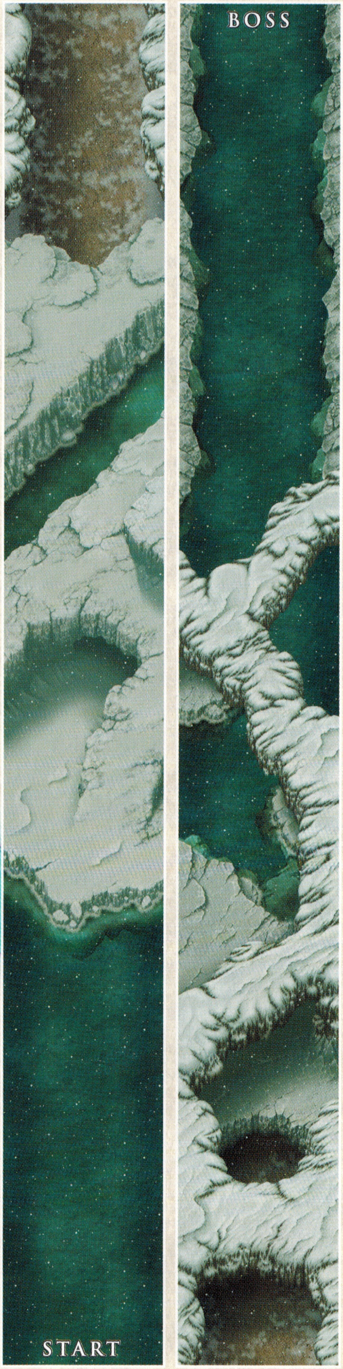


海獣ズメリーク・メーガ

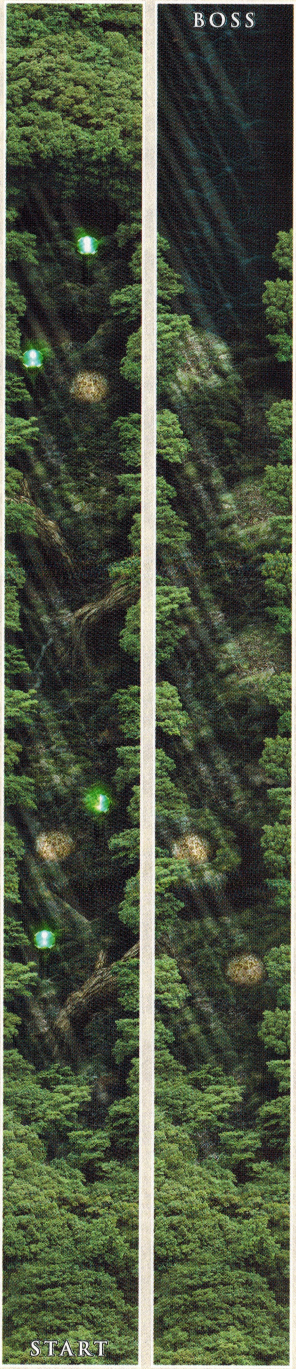


海獣ダーゴ・ガウマリン
海獣ディオーラ・イーガ

STAGE BOSS



3
密林ステージ



AREA BOSS



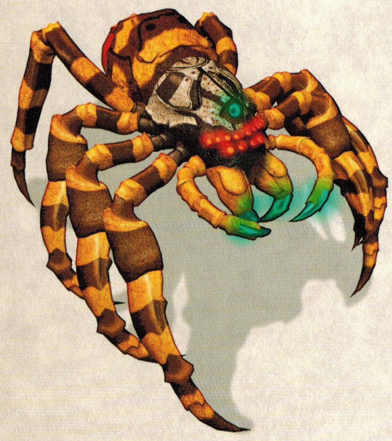
甲獣キヴァハガネ・ガーダー



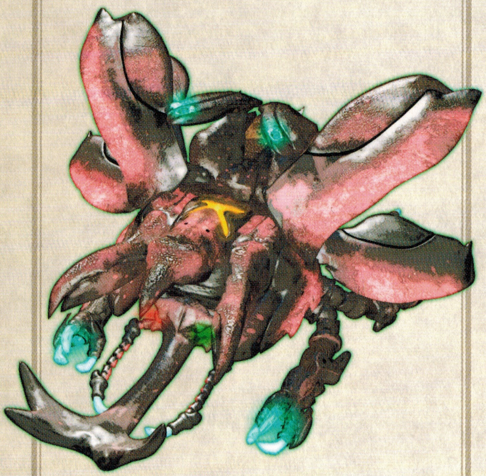
甲獣デニタクス・デニタクス

STAGE BOSS

AREA BOSS



甲獣ジョラー・ガーマ



甲獣ベラクラセス・ゴフォン

STAGE BOSS

4
うたかたの里



5
女王ラーサの神殿



AREA BOSS



恐獣シェンルーン

TIPS

✣ 1UPアイテム

1UPはステージ5の1箇所のみ。
よって点数でのエクステンド以外ではこの1UP以外にライフを増やす手段はない。
1UPは、★マーク(順路参照)位置の東屋(小)をショットかレーザーで破壊することで出現。ボムで破壊すると出現しない。



✣ パルム・アブノーマル

パルム・アブノーマルタイプのレーザーモードは通常攻撃の中でも攻撃力の高い攻撃手段だが、誘導レーザーが全て目標の敵に当たっている場合のみ真価を発揮する。
誘導レーザーが4本中1本でも別の敵に当たっている場合は、攻撃力が極端に下がる。

✣ 恐獣シェンルーン大ダメージ

ステージ5中ボス・恐獣シェンルーンの撃ってくるグランダゥマにボムを当てると、恐獣シェンルーンに超絶ダメージを与え、簡単に倒すことができる。
これは、グランダゥマがボムに対してとても脆く、恐獣シェンルーンにダメージを還元するため。
上手くボムを当てると、ボムだけで一瞬で倒すことも可能かも?



恐獣ドラガンエンペリオン
恐獣ドラガンエンペリオントゥルー

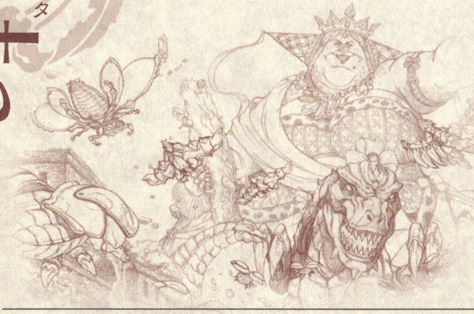
STAGE BOSS

Data（データ）

敵の名前	
種別	ザコ ①
得点	10
琥珀	1100/1000/0100/0100
マニS	0000/11,00/0,11,00 ②
マニL	0,10,00/10,000/20,000
弾消し	あり（16）③ ④※

① 種別と得点
② 琥珀出現数（右記参照）
③ 弾消しの有無とフレーム数
④ 備考欄

※データでは、モードはオリ・マニ・ウルと略して表記



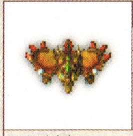
STAGE-1

古代甲獣ムガッサタウバ（アイテムキャリア）



種別	通常敵
得点	**410**
琥珀	2400/4000/0400/2000
マニS	2000/6000/2400
マニL	0400/4000/0800
弾消し	なし

恐獣シゾラン



種別	ザコ
得点	**240**
琥珀	1100/1000/0100/1000
マニS	1000/2000/1100
マニL	1000/1000/0200
弾消し	なし

恐獣プロトン



種別	砲塔：ザコ	本体：ザコ
得点	砲塔：**160**	本体：**380**
琥珀	砲塔0000/0000/0000/0000	本体0110/1010/0110/0010
マニS	砲塔0000/0000/0000	本体0010/1010/0110
マニL	砲塔0000/0000/0000	本体1000/1000/0200
弾消し	なし	

恐獣アンギル



種別	砲塔：ザコ	本体：ザコ
得点	砲塔：**220**	本体：**450**
琥珀	砲塔0000/0000/0000/0000	本体0101/1001/0101/0001
マニS	砲塔0000/0000/0000	本体0001/1001/0101
マニL	砲塔0000/0000/0000	本体1000/1000/0200
弾消し	なし	

恐獣ゲツァルゴ



種別	通常敵
得点	**1,800**
琥珀	1600/6000/0600/1000
マニS	1000/7000/1600
マニL	0600/6000/0,12,00
弾消し	なし

恐獣ミグザプトル



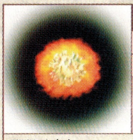
種別	通常敵
得点	**4,800**
琥珀	1,20,00/20,000/0,20,00/1000
マニS	1000/21,000/1,20,00
マニL	0,20,00/20,000/0,40,00
弾消し	なし

恐獣ブラギアロ



種別	通常敵
得点	**8,200**
琥珀	0,43,10,5/43,0,10,5/0,43,10,5/00,10,5
マニS	00,10,5/43,0,10,5/0,43,10,5
マニL	0,43,00/43,000/0,86,00
弾消し	あり（96）

恐獣ブラギアロ専用弾 ファイーガ



種別	特殊弾（マニ・ウルのみ出現）
得点	**0**（ショット判定なし）
琥珀	1600/6000/0600/1000
マニS	1000/7000/1600
マニL	0600/6000/0,12,00
弾消し	なし

※恐獣ブラギアロ破壊時に琥珀が出現

恐獣ドリゲロン



種別	通常敵
得点	**2,600**
琥珀	0,11,05/11,005/0,11,05/0005
マニS	0005/11,005/0,11,05
マニL	0,11,00/11,000/0,22,00
弾消し	なし

ハイセグ



種別	背景（通常敵）
得点	**680**
琥珀	0,18,1,1/18,011/0,18,1,1/0011
マニS	0011/18,011/0,18,1,1
マニL	0,18,00/18,000/0,36,00
弾消し	なし

ギ・ズィーマ



種別	背景（通常敵）
得点	**1,120**
琥珀	1,17,00/17,000/0,17,00/1000
マニS	1000/18,000/1,17,00
マニL	0,17,00/17,000/0,34,00
弾消し	なし

※マニのみ 破壊するとガロックが5個出現

ガロック（大・小）



種別	背景（ザコ）
得点	**75**
琥珀	1100/1000/0100/1000
マニS	1000/2000/1100
マニL	1000/1000/0200
弾消し	なし

<琥珀出現数の記述詳細>

4桁の数字は、左から空中小、空中大、地上小、地上大の琥珀出現数。2桁以上の場合は『,』で区切ってある。

琥珀の行は、オリジナル・ウルトラでの琥珀出現数で、『/』で区切られた4パターン。
トータル琥珀カウンタ緑色・ショット破壊 / 緑色・レーザー破壊 / 青色・レーザー破壊 / 青色・ショット破壊

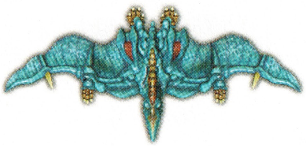
マニSの行は、マニアックでのショット破壊の琥珀出現数で、『/』で区切られた3パターン。
琥珀メーターゲージなし・ショット破壊 / ゲージあり(青)・ショット破壊 / ピークエリア(赤)・ショット破壊

マニLの行は、マニアックでのレーザー破壊の琥珀出現数で、『/』で区切られた3パターン。
琥珀メーターゲージなし・レーザー破壊 / ゲージあり(青)・レーザー破壊 / ピークエリア(赤)・レーザー破壊

※ショット orレーザー破壊の判断は画面上の自機ショットの絵ではなく、敵を破壊した時の自機のモードに左右されるため、レーザーを発射中にショットボタンを離すとショットモードになり、画面に残ったレーザーが敵を破壊するとショット破壊に判定されてしまう(逆もあり)。そのためショット・レーザー切替時は、自機ショットの絵と合わない判定の時がある。
- ショットモード → レーザーモード:ショットボタンを押し続けて12フレーム後
- レーザーモード → ショットモード:ショットボタンを離して1フレーム後

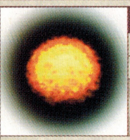
STAGE-1

【中ボス】恐獣ラムダプテルス



種別	ボス
得点	**100,000**
琥珀	1,129,00/129,000/0,129,00/1000
マニS	1000/130,000/1,129,00
マニL	0,129,00/129,000/0,258,00
弾消し	あり (176)

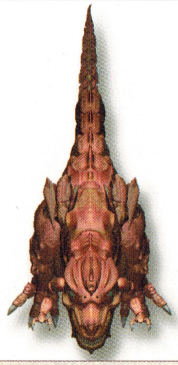
恐獣ラムダプテルス専用弾 マグーヴァ



種別	特殊弾(通常敵) (破壊可/ダメージ還元なし)
得点	**0** (マニ・ウルのみ出現/撃ち込み点あり)
琥珀	1000/0000/0000/1000
マニS	1000/1000/1000
マニL	0000/0000/0000
弾消し	なし

※中ボス破壊誘爆時に琥珀が出現

【ボス】恐獣ザウーガ・テイラ



種別	ボス	
得点	1段階目:**200,000**	2段階目:**300,000**
琥珀	1段階目 1,138,00/138,000/0,138,00/1000	2段階目 0,148,00/148,000/0,148,00/0000
マニS	1段階目 1000/139,000/1,138,00	2段階目 0000/148,000/0,148,00
マニL	1段階目 0,138,00/138,000/0,276,00	2段階目 0,148,00/148,000/0,296,00
弾消し	あり (1段階目176 / 2段階目176)	

★1参照

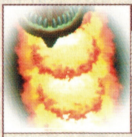
恐獣ザウーガ・テイラ主武装 ガロック



種別	通常敵 (マニ・ウルのみ出現)
得点	**0** (撃ち込み点あり)
琥珀	1100/1000/0100/1000
マニS	1000/2000/1100
マニL	0100/1000/0200
弾消し	なし

※ボスモード切替及び破壊誘爆時に琥珀が出現

恐獣ザウーガ・テイラ専用弾 ダイマグーヴァ



種別	特殊弾(通常敵) (破壊不可/ダメージ還元なし)
得点	**0** (撃ち込み点あり)
琥珀	1100/1000/0100/1000
マニS	1000/2000/1100
マニL	0100/1000/0200
弾消し	なし

※ボスモード切替誘爆時に琥珀が出現

STAGE-1

★1
ボス走りエフェクトの砂埃で爆発の数に制限がかかるため、琥珀出現数は砂埃がない時の理論値。

古代甲獣ムガッサタウバ（アイテムキャリア）



種別	通常敵
得点	410
琥珀	2400/4000/0400/2000
マニS	2000/6000/2400
マニL	0400/4000/0800
弾消し	なし

海獣ラーゲ



種別	ザコ
得点	本体：10,000
琥珀	1100/1000/0100/1000
マニS	1000/2000/1100
マニL	1000/1000/0200
弾消し	なし

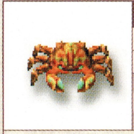
※ショット破壊時もガリ・ヴァスーラ破壊誘爆時も琥珀の出現数は同じ

海獣ドッガーリ



種別	砲塔：ザコ	本体：ザコ
得点	砲塔：160	本体：380
琥珀	砲塔0000/0000/0000/0000	本体0110/1010/0110/0010
マニS	砲塔0000/0000/0000	本体0010/1010/0110
マニL	砲塔0000/0000/0000	本体1000/1000/0200
弾消し	なし	

海獣アッガーニ



種別	砲塔：ザコ	本体：ザコ
得点	砲塔：220	本体：450
琥珀	砲塔0200/2000/0200/0000	本体0201/2001/0201/0001
マニS	砲塔0000/2000/0200	本体0001/2001/0201
マニL	砲塔2000/2000/0400	本体2000/2000/0400
弾消し	なし	

海獣ミーグ・メーガ



種別	通常敵
得点	680
琥珀	1500/5000/0500/1000
マニS	1000/6000/1500
マニL	0500/5000/0,10,00
弾消し	なし

海獣ザメリガ



種別	通常敵
得点	5,120
琥珀	0,22,02/22,002/0,22,02/0002
マニS	0002/22,002/0,22,02
マニL	0,22,00/22,000/0,44,00
弾消し	なし

海獣シゴラダーツ



種別	通常敵
得点	1,290
琥珀	1700/7000/0700/1000
マニS	1000/8000/1700
マニL	0700/7000/0,14,00
弾消し	なし

海獣ザギンジャーグ



種別	通常敵
得点	470
琥珀	0110/1010/0110/0010
マニS	0010/1010/0110
マニL	1000/1000/0200
弾消し	なし

海獣ジーワエーヴェ



種別	砲台(ハサミ)：通常敵	本体：通常敵
得点	砲台(ハサミ)：580	本体：3,110
琥珀	砲台0600/6000/0600/0000	本体1,11,00/10,100/0,11,00/1100
マニS	砲台0000/6000/0600	本体1000/11,000/1,10,00
マニL	砲台0600/6000/0,12,00	本体0,10,00/10,000/0,20,00
弾消し	マニ・ウルのみあり (2)	

海獣ジーワエーヴェ専用弾 エヴィダーマ



種別	特殊弾（マニ・ウルのみ出現）
得点	0（ショット判定なし）
琥珀	1100/1000/0100/1000
マニS	1000/2000/1100
マニL	1000/1000/0200
弾消し	なし

※海獣ジーワエーヴェ本体破壊時に琥珀が出現

海獣ドマーギィ・ゲイ



種別	通常敵
得点	13,980
琥珀	1,38,00/38,000/0,38,00/1000
マニS	1000/39,000/1,38,00
マニL	0,38,00/38,000/0,76,00
弾消し	あり (96)

海獣ドマーギィ・ゲイ専用弾 ザヴラーゲ



種別	特殊弾（マニ・ウルのみ出現）
得点	0（ショット判定なし）
琥珀	1100/1000/0100/1000
マニS	1000/2000/1100
マニL	0100/1000/0200
弾消し	なし

※海獣ドマーギィ・ゲイ破壊時に琥珀が出現

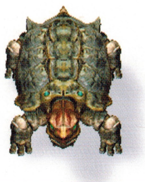
ガリ・ヴァスーラ



種別	背景(通常敵)
得点	6,810
琥珀	0,31,0,5/31,005/0,31,0,5/0005
マニS	0005/31,005/0,31,05
マニL	0,31,00/31,000/0,62,00
弾消し	あり (32)

STAGE-2

【中ボス】海獣ズメリーク・メーガ



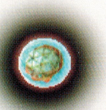
種別	ボス
得点	**200,000**
琥珀	0,81,0,10/81,00,10/0,81,0,10/000,10
マニS	000,10/81,00,10/0,81,0,10
マニL	0,81,00/81,000/0,162,00
弾消し	あり（304）

海獣ズメリーク・メーガ主武装 海獣ホッジ・メーガ



種別	ザコ（破壊可/ダメージ還元なし）	
得点	**0**	
琥珀	破壊0010/0010/0010/0010	誘爆0110/1010/0110/0010
マニS	破壊0010/0010/0010	誘爆0010/1010/0110
マニL	破壊0000/0000/0000	誘爆1000/1000/0200
弾消し	なし	※破壊＝ショット破壊時　誘爆＝中ボス破壊誘爆時

海獣ズメリーク・メーガ専用弾 ガーリ・メーガ

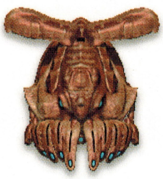


種別	特殊弾（マニ・ウルのみ出現）	
得点	**0**（ショット判定無し）	
琥珀	1100/1000/0100/1000	
マニS	1000/2000/1100	
マニL	0100/1000/0200	
弾消し	なし	※中ボス破壊時に琥珀が出現

★1
オリ：5セット撃つ。1セット目は1発、2セット目は2発、3セット目は2発、
4セット目は3発、5セット目は3発、と弾を重ねて撃って伸びてくる。
マニ：4セット撃つ。1セット目は1発、2セット目は2発、3セット目は3発、
4セット目は4発、と弾を重ねて撃って伸びてくる。
ウル：マニに同じ。

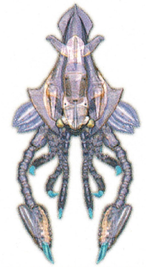
★2
オリは残像なし、マニ・ウルは残像あり。
オリ：1セット8個
マニ：1セット8→14→20→26→以降常に32個(MAX)
ウル：1セット24個

【ボス】海獣ダーゴ・ガウマリン（第1形態）



種別	ボス
得点	第1形態：**400,000**
琥珀	第1形態 1,76,00/76,000/0,76,00/1000
マニS	第1形態 1000/77,000/1,76,00
マニL	第1形態 0,76,00/76,000/0,152,00
弾消し	あり（第1形態176）

【ボス】海獣ディオーラ・イーガ（第2形態以降）



種別	ボス	
得点	第2形態：**500,000**	第3形態：**600,000**
琥珀	第2形態 1,79,00/79,000/0,79,00/1000	第3形態 0,30,00/30,000/0,30,00/0000
マニS	第2形態 1000/80,000/1,79,00	第3形態 0000/30,000/0,30,00
マニL	第2形態 0,79,00/79,000/0,158,00	第3形態 0,30,00/30,000/0,60,00
弾消し	あり（第2形態176 / 第3形態176）	

海獣ダーゴ・ガウマリン主武装 マリンボゥ



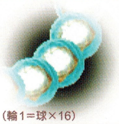
種別	特殊弾	
得点	**0**（ショット判定なし）	
琥珀	1100/1000/0100/1000	
マニS	1000/2000/1100	
マニL	0100/1000/0200	
弾消し	なし	※ボスモード切替誘爆時に琥珀が出現/1個ごと ★1参照

海獣ディオーラ・イーガ主武装 ボォダル・イーガ



種別	通常敵（破壊可/ダメージ還元あり）	
得点	**0**（撃ち込み点あり）	
琥珀	1100/1000/0100/1000	
マニS	1000/2000/1100	
マニL	0100/1000/0200	
弾消し	なし	※ボスモード切替誘爆時に琥珀が出現

海獣ディオーラ・イーガ主武装 リンガ・メーガ



(輪1＝球×16)

種別	特殊弾(通常敵)（破壊可/ダメージ還元あり）	
得点	**0**（マニ・ウルのみ出現/撃ち込み点あり）	
琥珀	破壊0100/1000/0100/0000	誘爆1100/1000/0100/1000
マニS	破壊0000/1000/0100	誘爆1000/2000/1100
マニL	破壊0100/1000/0200	誘爆0100/1000/0200
弾消し	なし	※破壊＝ショット破壊時/輪1個ごと　誘爆＝モード切替誘爆時/球1個ごと

海獣ディオーラ・イーガ主武装 イーガギリー



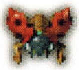
種別	特殊弾	
得点	**0**（ショット判定なし）	
琥珀	1100/1000/1000/1100	
マニS	1000/1000/1000	
マニL	0100/0100/0100	
弾消し	なし	※ボス破壊誘爆時に琥珀が出現/1個ごと ★2参照

古代甲獣ムガッサタウバ（アイテムキャリア）



種別｜通常敵
得点｜**410**
琥珀｜2400/4000/0400/2000
マニS｜2000/6000/2400
マニL｜0400/4000/0800
弾消し｜なし

甲獣テンダッガ



種別｜ザコ
得点｜**240**
琥珀｜1100/1000/0100/1000
マニS｜1000/2000/1100
マニL｜1000/1000/0200
弾消し｜なし

甲獣テンダロイ



種別｜砲塔：ザコ　本体：ザコ
得点｜砲塔：**420**　本体：**420**
琥珀｜砲塔0000/0000/0000/0000 本体0110/1010/0110/0010
マニS｜砲塔0000/0000/0000 本体0010/1010/0110
マニL｜砲塔0000/0000/0000 本体1000/1000/0200
弾消し｜なし

甲獣ガメダルバ



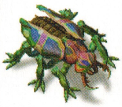
種別｜砲塔：ザコ　本体：ザコ
得点｜砲塔：**220**　本体：**450**
琥珀｜砲塔0000/0000/0000/0000 本体0101/1001/0101/0001
マニS｜砲塔0000/0000/0000 本体0001/1001/0101
マニL｜砲塔0000/0000/0000 本体1000/1000/0200
弾消し｜なし

甲獣ガンナヴァーン



種別｜通常敵
得点｜**3,140**
琥珀｜1600/6000/0600/1000
マニS｜1000/7000/1600
マニL｜0600/6000/0,12,00
弾消し｜なし

甲獣ヴァンギュン



種別｜通常敵
得点｜**9,480**
琥珀｜0,43,0,1/43,001/0,43,0,1/0001
マニS｜0001/43,001/0,43,0,1
マニL｜0,43,00/43,000/0,86,00
弾消し｜なし

甲獣ダンゲム・ズィ（通常）



種別｜通常敵
得点｜**870**
琥珀｜0201/2001/0201/0001
マニS｜0001/2001/0201
マニL｜0200/2000/0400
弾消し｜なし

甲獣ダンゲム・ズィ（丸型）



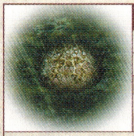
種別｜ザコ
得点｜**760**
琥珀｜0210/2010/0210/0010
マニS｜0010/2010/0210
マニL｜2000/2000/0400
弾消し｜なし

甲獣ジガーマ



種別｜ザコ
得点｜**420**　巣から出てくるジガーマ：**110**
琥珀｜0110/1010/0110/0010
マニS｜0010/1010/0110
マニL｜1000/1000/0200
弾消し｜なし　※ショット破壊時もジガーマの巣破壊誘爆時も琥珀の出現数は同じ

ジガーマの巣



種別｜背景（通常敵）
得点｜**21,330**
琥珀｜0505/5005/0505/0005
マニS｜0005/5005/0505
マニL｜0500/5000/0,10,00
弾消し｜あり（オリ16/マニ16/ウル32）

甲獣ミーガ



種別｜ザコ
得点｜**10**
琥珀｜1100/1000/0100/1000
マニS｜1000/2000/1100
マニL｜1000/1000/0200
弾消し｜なし　※ショット破壊時もジュゴウロッド破壊誘爆時も琥珀の出現数は同じ

ジュゴウロッド



種別｜背景（通常敵）
得点｜**8,230**
琥珀｜0,13,00/13,000/0,13,00/0000
マニS｜0000/13,000/0,13,00
マニL｜0,13,00/13,000/0,26,00
弾消し｜あり（32）

甲獣レッザ・ゾォム



種別｜通常敵
得点｜**14,820**
琥珀｜7,50,0,1/57,0,0,1/7,50,0,1/7001
マニS｜7001/57,001/7,50,01
マニL｜7,50,00/57,000/7,100,00
弾消し｜あり（オリ6/マニ8/ウル12）

甲獣レッザ・ゾォム専用弾 ゾォムダンガー



種別｜特殊弾（通常敵）（破壊不可/ダメージ還元なし）
得点｜**0**（マニ・ウルのみ出現/撃ち込み点あり）
琥珀｜1100/1000/0100/1000
マニS｜1000/2000/1100
マニL｜1000/1000/0200
弾消し｜なし　※甲獣レッザ・ゾォム破壊誘爆時に琥珀が出現　★1 参照

甲獣グワガ・ギィリー



種別｜通常敵
得点｜**21,840**
琥珀｜0,47,00/47,000/0,47,00/0000
マニS｜0000/47,000/0,47,00
マニL｜0,47,00/47,000/0,94,00
弾消し｜あり（96）

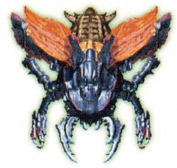
甲獣グワガ・ギィリー専用弾 ガデングァマ



種別｜特殊弾（通常敵）（マニ・ウルのみ出現）
得点｜**370**
琥珀｜破壊1000/0000/0000/1000 誘爆1100/1000/0100/1000
マニS｜破壊1000/1000/1000 誘爆1000/2000/1100
マニL｜破壊0000/0000/0000 誘爆0100/1000/0200
弾消し｜なし　※破壊＝ショット破壊時　誘爆＝甲獣グワガ・ギィリー破壊誘爆時

★1
ショットもしくはレーザーがヒットすると、6フレーム毎に以下の琥珀が出現する。
空中小：レコのショットモードのオプションショット
空中大：上記以外の自機ショット

【中ボス】甲獣キヴァハガネ・ガーダー



種別｜ボス

得点｜**300,000**

琥珀｜2,134,00/134,000/0,134,00/2000

マニS｜2000/136,000/2,134,00

マニL｜0,134,00/134,000/0,268,00

弾消し｜あり（176）

甲獣キヴァハガネ・ガーダー専用弾 キヴァ・サード



種別｜特殊弾(ザコ)（ダメージ還元あり）

得点｜**0**（マニ・ウルのみ出現）

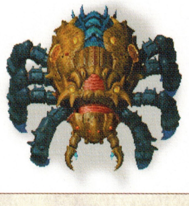
琥珀｜1100/1000/1000/1100

マニS｜1000/1000/1000

マニL｜1000/1000/1000

弾消し｜なし　※中ボス破壊誘爆時に琥珀が出現

【ボス】甲獣デニタクス・デニタクス



種別｜ボス

得点｜第１形態：**600,000**　第２形態：**700,000**　第３形態：**800,000**

琥珀｜第1形態 1,57,00/57,000/0,57,00/1000　第2形態 1,58,00/58,000/0,58,00/1000

マニS｜第1形態 1000/58,000/1,57,00　第2形態 1000/59,000/1,58,00

マニL｜第1形態 0,57,00/57,000/0,114,00　第2形態 0,58,00/58,000/0,116,00

琥珀｜第3形態 0,16,0,16/16,000/0,16,00/000,16

マニS｜第3形態 000,16/16,00,16/0,16,0,16

マニL｜第3形態 0,16,00/16,000/0,32,00

弾消し｜あり（第1形態176 / 第2形態176 / 第3形態176）

甲獣デニタクス・デニタクス専用武器 ガツヴァックル



種別｜特殊弾(通常敵)（破壊不可/ダメージ還元あり）

得点｜**0**（マニ・ウルのみ出現/撃ち込み点あり）

琥珀｜1100/1000/0100/1000

マニS｜1000/2000/1100

マニL｜0100/1000/0200

弾消し｜なし　※ボスモード切替誘爆時に琥珀が出現

甲獣デニタクス・デニタクス主武装 クリオン



種別｜通常敵（破壊可/ダメージ還元なし）

得点｜**0**（撃ち込み点あり）

琥珀｜1100/1000/0100/1000

マニS｜1000/2000/1100

マニL｜0100/1000/0200

弾消し｜なし　※ボスモード切替誘爆時に琥珀が出現

甲獣デニタクス・デニタクス専用弾 ガツボゥル（大・小）



種別｜特殊弾

得点｜**0**（ショット判定無し）

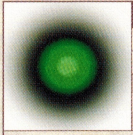
琥珀｜1100/1000/0100/1000

マニS｜1000/2000/1100

マニL｜0100/1000/0200

弾消し｜なし　※ボスモード切替誘爆時に琥珀が出現

甲獣デニタクス・デニタクス専用弾 フォグタル



種別｜オリ・ウル：特殊弾　マニ：特殊弾(通常敵)

得点｜**0**（オリ・ウル：ショット判定なし/マニ：撃ち込み点あり）

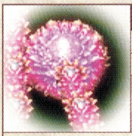
琥珀｜1100/1000/0100/1000

マニS｜1000/2000/1100

マニL｜0100/1000/0200

弾消し｜なし　※ボスモード切替誘爆時に琥珀が出現

甲獣デニタクス・デニタクス専用武器 ガツボゥル（大）



種別｜特殊弾(通常敵)（破壊不可/ダメージ還元あり）

得点｜**0**（マニ・ウルのみ出現/撃ち込み点あり）

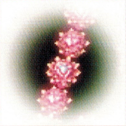
琥珀｜1100/1000/0100/1000

マニS｜1000/2000/1100

マニL｜0100/1000/0200

弾消し｜なし　※ボス破壊誘爆時に琥珀が出現

甲獣デニタクス・デニタクス専用弾 ガツボゥル（小）



種別｜特殊弾(通常敵)（破壊不可/ダメージ還元あり）

得点｜**0**（マニ・ウルのみ出現/撃ち込み点あり）

琥珀｜0000/0000/0000/0000

マニS｜0000/0000/0000

マニL｜0000/0000/0000

弾消し｜なし

STAGE-3

古代甲獣ムガッサタウバ（アイテムキャリア）



種別	通常敵
得点	410
琥珀	2400/4000/0400/2000
マニS	2000/6000/2400
マニL	0400/4000/0800
弾消し	なし

甲獣テンダッガ



種別	ザコ
得点	240
琥珀	1100/1000/0100/1000
マニS	1000/2000/1100
マニL	1000/1000/0200
弾消し	なし

甲獣テンダロイ



種別	砲塔：ザコ	本体：ザコ
得点	砲塔：420	本体：420
琥珀	砲塔0000/0000/0000/0000	本体0110/1010/0110/0010
マニS	砲塔0000/0000/0000	本体0010/1010/0110
マニL	砲塔0000/0000/0000	本体1000/1000/0200
弾消し	なし	

甲獣ガメダルバ



種別	砲塔：ザコ	本体：ザコ
得点	砲塔：220	本体：450
琥珀	砲塔0000/0000/0000/0000	本体0101/1001/0101/0001
マニS	砲塔0000/0000/0000	本体0001/1001/0101
マニL	砲塔0000/0000/0000	本体1000/1000/0200
弾消し	なし	

甲獣ミーガ



種別	ザコ
得点	180
琥珀	1100/1000/0100/1000
マニS	1000/2000/1100
マニL	1000/1000/0200
弾消し	なし

甲獣ガミギラー



種別	通常敵
得点	5,360
琥珀	1600/6000/0600/1000
マニS	1000/7000/1600
マニL	0600/6000/0,12,00
弾消し	なし

甲獣ガウマザム（幼虫）



種別	通常敵
得点	2,930
琥珀	0901/9001/0901/0001
マニS	0001/9001/0901
マニL	0900/9000/0,18,00
弾消し	なし

甲獣ガウマザム（成虫）



種別	通常敵
得点	7,650
琥珀	1600/6000/0600/1000
マニS	1000/7000/1600
マニL	0600/6000/0,12,00
弾消し	なし

甲獣ドヴァンナガンジ



種別	通常敵
得点	25,810
琥珀	0,42,03/42,003/0,42,03/0003
マニS	0003/42,003/0,42,03
マニL	0,42,00/42,000/0,84,00
弾消し	あり（32）

※甲獣デスヤスデ・ガイン破壊誘爆時も同じ琥珀数が出現

甲獣デスヤスデ・ガイン



種別	通常敵
得点	13,450 × 関節数（最大32個）
琥珀	0,32,0,32/32,00,32/0,32,0,32/000,32（最大値）
マニS	000,32/32,00,32/0,32,0,32（最大値）
マニL	0,32,00/32,000/0,64,00（最大値）
弾消し	あり（オリ32/マニ48/ウル64）

※甲獣ドヴァンナガンジを速攻で倒すと出現しない

甲獣ガー・ハガロム



種別	通常敵	
得点	11,130	半壊後：16,450
琥珀	0,37,0,0/37,000/0,37,0,0/0000	
マニS	0000/37,000/0,37,00	
マニL	0,37,00/37,000/0,74,00	
弾消し	破壊時あり（64）	

※半壊時に琥珀は出現しない

甲獣ガー・コダーモ



種別	通常敵	
得点	710	
琥珀	1100/1000/0100/1000	
マニS	破壊1000/3000/1200	誘爆1000/2000/1100
マニL	破壊0200/2000/0400	誘爆0100/1000/0200
弾消し	なし	

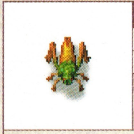
※マニのみ琥珀出現数が変化/破壊＝ショット破壊時　誘爆＝甲獣ガー・ハガロム破壊誘爆時

甲獣ゲーラザン



種別	通常敵
得点	560
琥珀	0110/1010/0110/0010
マニS	0010/1010/0110
マニL	0100/1000/0200
弾消し	なし

甲獣ノザマッダ



種別	ザコ
得点	210
琥珀	0110/1010/0110/0010
マニS	0010/1010/0110
マニL	1000/1000/0200
弾消し	なし

うたかた式防衛装置 ヴァーツ・ダウ



種別	背景（通常敵）
得点	15,720
琥珀	0,11,0,1/11,001/0,11,0,1/0001
マニS	0000/11,000/0,11,00
マニL	0,11,00/11,000/0,22,00
弾消し	あり（16）

STAGE-4

【中ボス】甲獣ジョラー・ガーマ



種別	ボス
得点	**400,000**
琥珀	1,48,0,8/48,008/0,48,0,8/1008
マニS	1008/49,008/1,48,08
マニL	0,48,00/48,000/0,96,00
弾消し	あり（176）

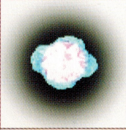
甲獣ジョラー・ガーマ専用武器 ガモーノス



種別	通常敵（破壊可／ダメージ還元あり）
得点	**0**
琥珀	129,129,00/129,000/129,000/129,129,00
マニS	129,000/129,000/129,000
マニL	129,000/129,000/129,000
弾消し	なし

※中ボス破壊誘爆時に琥珀が出現

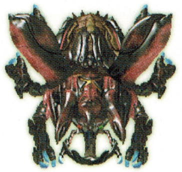
甲獣ジョラー・ガーマ専用弾 ガルマーユ



種別	特殊弾(通常敵)（破壊可／ダメージ還元なし）
得点	**0**（撃ち込み点あり）
琥珀	1100/1000/0100/1000
マニS	1000/2000/1100
マニL	0100/1000/0200
弾消し	なし

※中ボス破壊誘爆時に琥珀が出現

【ボス】甲獣ベラクラセス・ゴフォン（愛称：クロガネ）



種別	ボス	
得点	第1形態：**800,000**　第2形態：**900,000**	第3形態：**1,000,000**
琥珀	第1形態 1,86,00/86,000/0,86,00/1000	第2形態 1,146,00/146,000/0,146,00/1000
マニS	第1形態 1000/87,000/1,86,00	第2形態 1000/146,000/1,145,00
マニL	第1形態 0,86,00/86,000/0,172,00	第2形態 0,145,00/145,000/0,290,00
琥珀	第3形態 0,37,00/37,000/0,37,00/0000	
マニS	第3形態 0000/37,000/0,37,00	
マニL	第3形態 0,37,00/37,000/0,74,00	
弾消し	あり（第1形態176 / 第2形態176 / 第3形態176）	

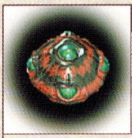
甲獣ベラクラセス・ゴフォン主武装 ザナビー



種別	特殊弾
得点	**0**（ショット判定なし）
琥珀	1100/1000/0100/1000
マニS	1000/2000/1100
マニL	0100/1000/0200
弾消し	なし

※ボスモード切替誘爆時に琥珀が出現　★1参照

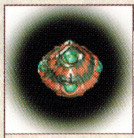
甲獣ベラクラセス・ゴフォン主武装 メガザナギィ



種別	通常敵（破壊不可／ダメージ還元なし）
得点	**0**（マニ・ウルのみ出現／撃ち込み点あり）
琥珀	1100/1000/0100/1000
マニS	1000/2000/1100
マニL	0100/1000/0200
弾消し	なし

※敵弾を吸収する／ボスモード切替誘爆時に琥珀が出現

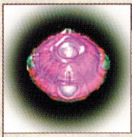
甲獣ベラクラセス・ゴフォン主武装 ザナギィ



種別	通常敵（破壊不可→破壊可／ダメージ還元あり）
得点	**0**（撃ち込み点あり）
琥珀	1100/1000/0100/1000
マニS	1000/2000/1100
マニL	0100/1000/0200
弾消し	なし

※ボスモード切替誘爆時に琥珀が出現　★2参照

甲獣ベラクラセス・ゴフォン主武装 メガザナビー



種別	特殊弾
得点	**0**（ショット判定なし）
琥珀	1100/1000/0100/1000
マニS	1000/2000/1100
マニL	0100/1000/0200
弾消し	なし

※ボス破壊誘爆時に琥珀が出現　★3参照

★1
オリ・マニは2個1組でグルグル回っているが、2個1組で1個分の琥珀しか出現しない。
ウルは単体で弾を置く様に撃つ仕様。

★2
2列で並んでる破壊不可の時、ボムでボスを瞬殺(モード終了)可。
下降破壊可能時に分裂。出現時9個×2列。40フレーム毎に6回まで分裂。
ただし、1画面上最大出現数は127個まで。

★3
オリ・マニは縮小して小さくなる。ボスの両脇で4個1組でグルグル回ってるメガザナビーは4個1組で1個分の琥珀しか出現しない。

古代甲獣ムガッサタウバ（アイテムキャリア）


種別	通常敵
得点	**410**
琥珀	2400/4000/0400/2000
マニS	2000/6000/2400
マニL	0400/4000/0800
弾消し	なし

恐獣ドーラ


種別	ザコ
得点	**240**
琥珀	1100/1000/0100/1000
マニS	1000/2000/1100
マニL	1000/1000/0200
弾消し	なし

恐獣ドラオン


種別	砲塔：ザコ	本体：ザコ
得点	砲塔：**230**	本体：**360**
琥珀	砲塔0000/0000/0000/0000	本体0110/1010/0110/0010
マニS	砲塔0000/0000/0000	本体0010/1010/0110
マニL	砲塔0000/0000/0000	本体1000/1000/0200
弾消し	なし	

アスドガン


種別	砲塔：ザコ	本体：ザコ
得点	砲塔：**320**	本体：**460**
琥珀	砲塔0000/0000/0000/0000	本体0110/1010/0110/0010
マニS	砲塔0000/0000/0000	本体0010/1010/0110
マニL	砲塔0000/0000/0000	本体1000/1000/0200
弾消し	なし	

ラーサ軍砲座兵（固定砲台）


種別	ザコ
得点	**580**
琥珀	0110/1010/0110/0010
マニS	0010/1010/0110
マニL	1000/1000/0200
弾消し	なし

恐獣ラガンヴァーン


種別	通常敵
得点	**6,890**
琥珀	1600/6000/0600/1000
マニS	1000/7000/1600
マニL	0600/6000/0,12,00
弾消し	なし

恐獣ヴェニー＆ラーサ親衛隊


種別	通常敵
得点	**3,890**
琥珀	1100/1000/0100/1000
マニS	1000/2000/1100
マニL	0100/1000/0200
弾消し	なし

恐獣デルダガウン


種別	通常敵
得点	**31,300**
琥珀	0,47,00/47,000/0,47,00/0000
マニS	0000/47,000/0,47,00
マニL	0,47,00/47,000/0,94,00
弾消し	あり（64）

恐獣ダモガレス

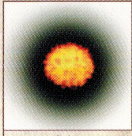

種別	通常敵
得点	**7,410**
琥珀	0201/2001/0201/0001
マニS	0001/2001/0201
マニL	0200/2000/0400
弾消し	なし

恐獣レオンガンド


種別	砲塔：通常敵	本体：通常敵
得点	砲塔：**58,450**	本体：**23,450**
琥珀	砲塔0,11,00/11,000/0,11,00/0000	本体0,84,00/84,000/0,84,00/0000
マニS	砲塔0000/11,000/0,11,00	本体0000/84,000/0,84,00
マニL	砲塔0,11,00/11,000/0,22,00	本体0,84,00/84,000/0,168,00
弾消し	本体破壊時あり（256）	

恐獣マグナデガン


種別	砲塔：通常敵	本体：通常敵
得点	砲塔：**12,450**	本体：**8,900**
琥珀	砲塔0000/0000/0000/0000	本体7,51,04/58,004/7,51,04/7004
マニS	砲塔0000/0000/0000	本体7004/58,004/7,51,04
マニL	砲塔0000/0000/0000	本体7,51,00/58,000/7,102,00
弾消し	本体破壊時あり（96）	

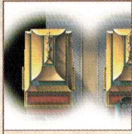
恐獣マグナデガン主武装 グランダゥマ


種別	特殊弾（通常敵）（破壊可／ダメージ還元あり）
得点	本体：**0**（マニ・ウルのみ出現／撃ち込み点あり）
琥珀	1100/1000/0100/1000
マニS	1000/2000/1100
マニL	0100/1000/0200
弾消し	なし

※ショット破壊時も恐獣マグナデガン破壊誘爆時も琥珀の出現数は同じ

うたかたの門

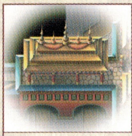

種別	左右：背景（通常敵）	中央：背景（通常敵）
得点	左右：**3,620**	中央：**4,890**
琥珀	左右0,11,0,5/11,005/0,11,0,5/0005	中央0,11,0,5/11,005/0,11,0,5/0005
マニS	左右0005/11,005/0,11,0,5	中央0005/11,005/0,11,0,5
マニL	左右0,11,00/11,000/0,22,00	中央0,11,00/11,000/0,22,00
弾消し	なし	

神殿倉庫


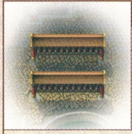
種別	背景（通常敵）
得点	**6,320**
琥珀	0,44,00/44,000/0,44,00/0000
マニS	0000/44,000/0,44,00
マニL	0,44,00/44,000/0,88,00
弾消し	なし

東屋（小）


種別	背景（通常敵）
得点	**2,950**
琥珀	0,22,00/22,000/0,22,00/0000
マニS	0000/22,000/0,22,00
マニL	0,22,00/22,000/0,44,00
弾消し	なし

東屋（大）


種別	背景（通常敵）
得点	**5,630**
琥珀	0,66,00/66,000/0,66,00/0000
マニS	0000/66,000/0,66,00
マニL	0,66,00/66,000/0,132,00
弾消し	なし

マニーシャ


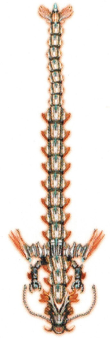
種別	背景（通常敵）
得点	**3,940**
琥珀	0,22,8,0/22,0,8,0/0,22,8,0/0080
マニS	0080/22,0,8,0/0,22,8,0
マニL	0,22,00/22,000/0,44,00
弾消し	なし

タウロン


種別	背景（通常敵）
得点	**150,000** ×タウロンを破壊した数
琥珀	0110/1010/0110/0010
マニS	0010/1010/0110
マニL	1000/1000/0200
弾消し	ウルのみ 重なり（中心より半径16ドット）で破壊時あり（50）

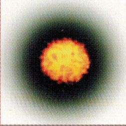
★1 参照

【中ボス】恐獣シェンルーン



種別	ボス
得点	本体：**500,000**　腕×2：**150,000**　羽根×2：**150,000**
琥珀	本体 0,223,00/223,000/0,223,00/0000
マニS	本体 0000/223,000/0,223,00
マニL	本体 0,223,00/223,000/0,446,00
琥珀	腕×2 0,13,00/13,000/0,13,00/0000　羽×2 0,13,00/13,000/0,13,00/0000
マニS	腕×2 0000/13,000/0,13,00　羽×2 0000/13,000/0,13,00
マニL	腕×2 0,13,00/13,000/0,26,00　羽×2 0,13,00/13,000/0,26,00
弾消し	本体破壊時あり（304）

恐獣シェンルーン主武装 グランダゥマ



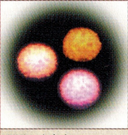
種別	特殊弾（マニ・ウルのみ出現）
得点	**0**（ショット判定なし）
琥珀	1100/1000/0100/1000
マニS	1000/2000/1100
マニL	0100/1000/0200
弾消し	なし　※中ボス破壊誘爆時に琥珀が出現

ラーサ主武装 マンドゥラガン



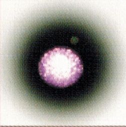
種別	特殊弾（ウルのみ出現）
得点	**0**（ショット判定なし）
琥珀	1100/1000/0100/1000
弾消し	なし　※ボスモード切替誘爆時に琥珀が出現／8個で1個分

ラーサ主武装 グランダゥマ



種別	特殊弾（ウルのみ出現）
得点	**0**（ショット判定なし）
琥珀	1100/1000/0100/1000
弾消し	なし　※3色ある／ボスモード切替及び破壊誘爆時に琥珀が出現

ラーサ主武装 グランダン



種別	特殊弾（ウルのみ出現）
得点	**0**（ショット判定なし）
琥珀	1100/1000/0100/1000
弾消し	なし　※ボス破壊誘爆時に琥珀が出現／画面奥に縮小されているものも琥珀が出現

【ボス】恐獣ドラガンエンペリオン（第1形態・第2形態）



第1形態　第2形態

種別	ボス
得点	第1形態：**1,000,000**　第2形態：**1,100,000**
琥珀	第1形態 1,98,00/98,000/0,98,00/1000　第2形態 1,105,00/105,000/0,105,00/1000
マニS	第1形態 1000/99,000/1,98,00　第2形態 1000/106,000/1,105,00
マニL	第1形態 0,98,00/98,000/0,196,00　第2形態 0,105,00/105,000/0,210,00
弾消し	あり（第1形態96／第2形態96）　★2参照

【ボス】恐獣ドラガンエンペリオントゥルー（第3形態）



種別	ボス
得点	第3形態：**1,200,000**
琥珀	第3形態 0,44,00/44,000/0,44,00/0000
マニS	第3形態 0000/44,000/0,44,00
マニL	第3形態 0,44,00/44,000/0,88,00
弾消し	あり（第3形態96）　★2参照

【ボス2】ラーサ（第1形態）



種別	ボス（ウル・ノーコンティニュー時のみ出現）
得点	1段階目：**5,000,000**　2段階目：**10,000,000**
琥珀	1段階目 1,92,00/92,000/92,0,0,0/1,92,00
琥珀	2段階目 1,120,00/120,000/120,000/1,120,00
弾消し	あり（1段階目176／2段階目176）　★2参照

【ボス3】虐狂の鬼死母神ラーサ（第2形態）



種別	ボス（ウル・ノーコンティニュー時のみ出現）
得点	**50,000,000**
琥珀	0,74,00/74,000/74,000/0,74,00
弾消し	あり（176）　★2参照

★1
破壊後、残骸から3フレーム毎に空中琥珀(小)が出現する。
ウルのみ、弾消し破壊したときは4フレーム毎に空中琥珀(大)が出現する。

★2
ランキング画面での到達ステージ表記は、恐獣ドラガンエンペリオン(トゥルー含む)は"5 BOSS"、ラーサは"5 BOSS2"、虐狂の鬼死母神ラーサは"5 BOSS3"となる。

STAGE-5

SECRET

～敵の名前／元ネタ～

古代甲獣ムガッサタウバ	昔トンボ(古代トンボ)	甲獣ヴァンギュン	ハンミョウ
恐獣シゾラン	始祖鳥	甲獣ダンゲム・ズィ	ダンゴムシ
恐獣プロトン	プロトケラトプス	甲獣ジガーマ	ジグモ
恐獣アンギル	アンキロサウルス	ジガーマの巣	ジグモの巣
恐獣ゲツァルゴ	ケツァルコアトロス	甲獣レッザ・ゾォム	小さいゾウムシ
恐獣ミグザプトル	ミクロラプトル	ゾォムダンガー	ゾウムシ団子
恐獣ドリゲロン	トリケラトプス	甲獣グワガ・ギィリー	カマキリ
恐獣ブラギアロ	ブラキオサウルス	ガデングァマ	回転鎌
ファイーガ	ファイアー岩	甲獣ミーガ	蛾
ハイセグ	石牌	ジュゴウロッド	守護ロッド(棒)
ギ・ズィーマ	浮島	甲獣キヴァハガネ・ガーダー	牙鋼クワガタ
ガロック	岩	キヴァ・サード	…意味を考えていなかった
恐獣ラムダプテルス	プテラノドン	甲獣デニタクス・デニタクス	ダニ
マグーヴァ	マグマ	ガツヴァックル	松ぼっくり
恐獣ザウーガ・テイラ	ティラノサウルス	クリオン	クリオネ
ダイマグーヴァ	大マグマ	ガツボゥル	松ボール
海獣ラーゲ	クラゲ	フォグタル	霧
海獣ドッガーリ	ヤドカリ	甲獣ガミギラー	カミキリムシ
海獣アッガーニ	赤いカニ	甲獣ガウマザム	クマゼミ
海獣ミーグ・メーガ	ウミガメ	甲獣ドヴァンナガンジ	飛ばないナナフシ
海獣ザメリガ	ザリガニ	甲獣デスヤスデ・ガイン	でっかい(大きな)ヤスデ
海獣シゴラダーツ	タツノオトシゴ	甲獣ガー・ハガロム	蛾ハゴロモ
海獣ザギンジャーグ	イソギンチャク	甲獣ガー・コダーモ	蛾の子供
海獣ジーワエーヴェ	ウチワエビ	甲獣ゲーラザン	オケラさん
エヴィダーマ	エビ弾	甲獣ノザマッダ	トノサマバッタ
海獣ドマーギィ・ゲイ	イトマキエイ	ヴァーツ・ダウ	仏堂
ザヴラーゲ	ざぶざぶクラゲ	甲獣ジョラー・ガーマ	ジョロウグモ
ガリ・ヴァスーラ	氷柱	ガモーノス	くもの巣
海獣ズメリーク・メーガ	ケヅメリクガメ	ガルマーユ	殻繭
ホッジ・メーガ	ホシガメ	甲獣ベラクラセス・ゴフォン	…カッコよさげだった+5本
ガーリ・メーガ	がりがりガメ	ザナビー	サナギ
海獣ダーゴ・ガウマリン	コウモリダコ	メガザナギィ	大きなサナギ
海獣ディオーラ・イーガ	大王イカ	ザナギィ	サナギ
マリンボゥ	真の燐としたボウ(矢)	メガザナビー	大きなサナギ
ボォダル・イーガ	ホタルイカ	恐獣ヴェニー＆ラーサ親衛隊	紅＆ラーサ親衛隊
リンガ・メーガ	輪っかのカメ	マニーシャ	マニ車
イーガギリー	イカの霧	タウロン	灯篭
甲獣テンダッガ	テントウムシ赤	恐獣シェンルーン	神龍
甲獣テンダロイ	テントウムシ黄色い	グランダゥマ	紅蓮の弾
甲獣ガメダルバ	カメムシ	恐獣ドラガンエンペリオン	エンペラー(皇帝)の意
甲獣ガンナヴァーン	カナブン	マンドゥラガン	曼荼羅弾

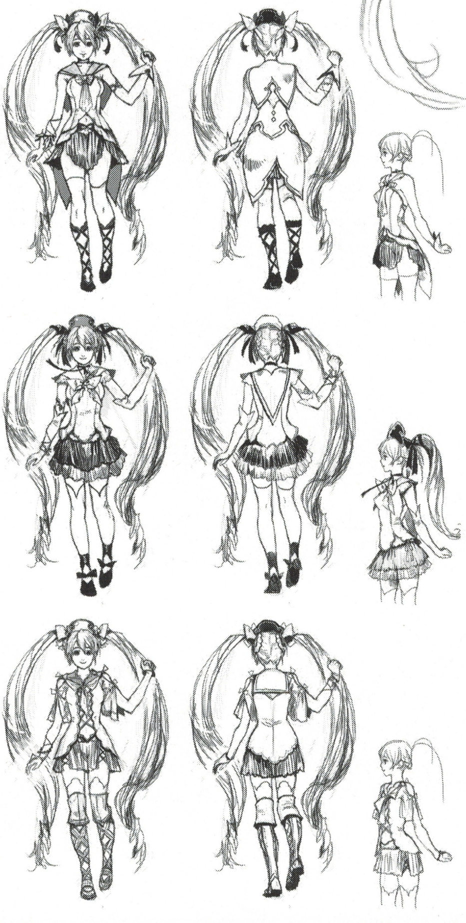
※恐獣種(ドラゴン)はヴェニーとシェンルーン以外は全て造語

EXTRA GUIDE

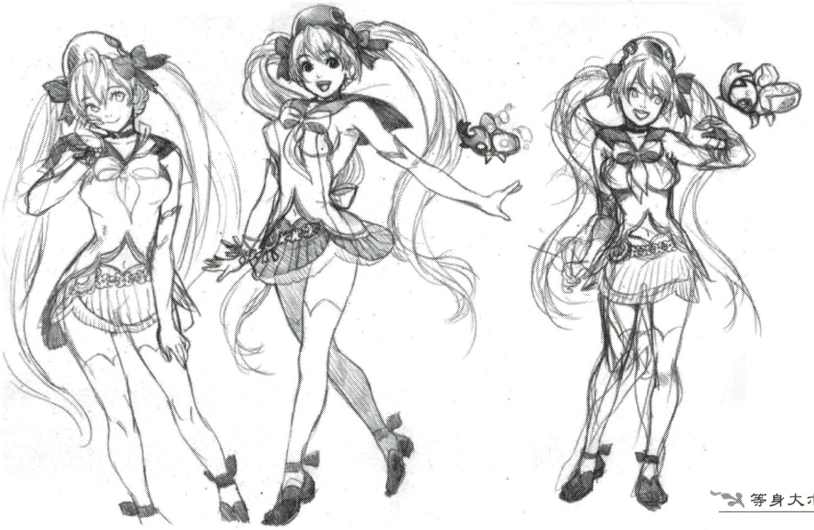


レコ









等身大ポップラフ

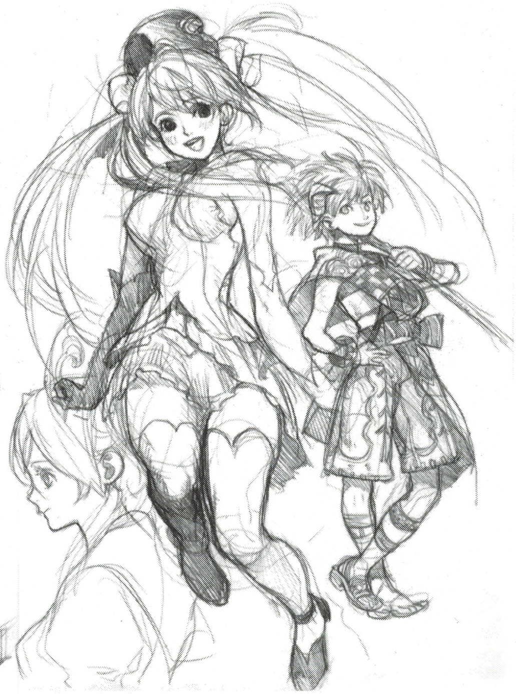




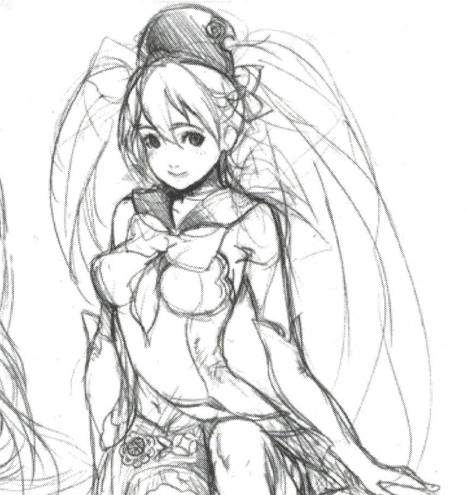


レコ





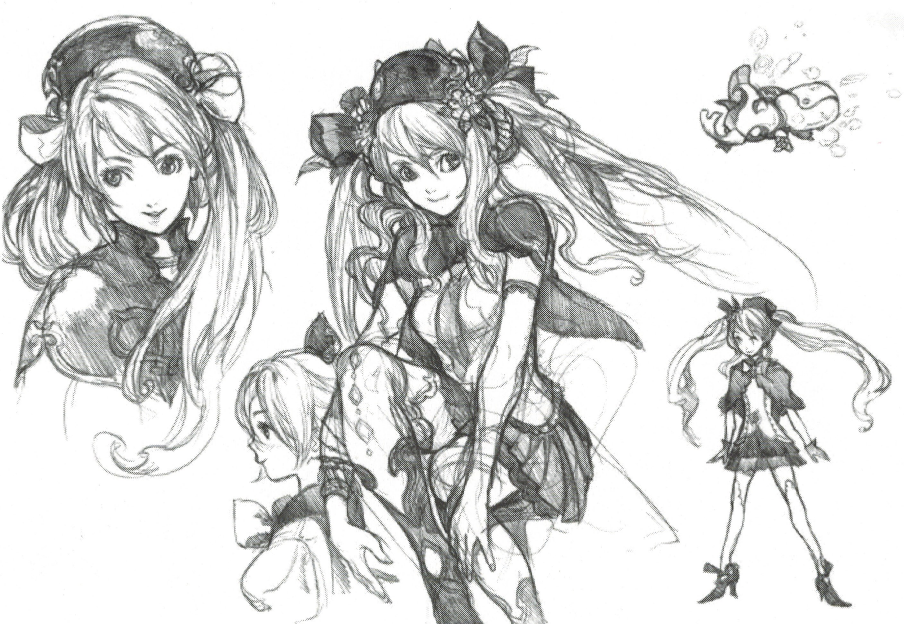




レコ

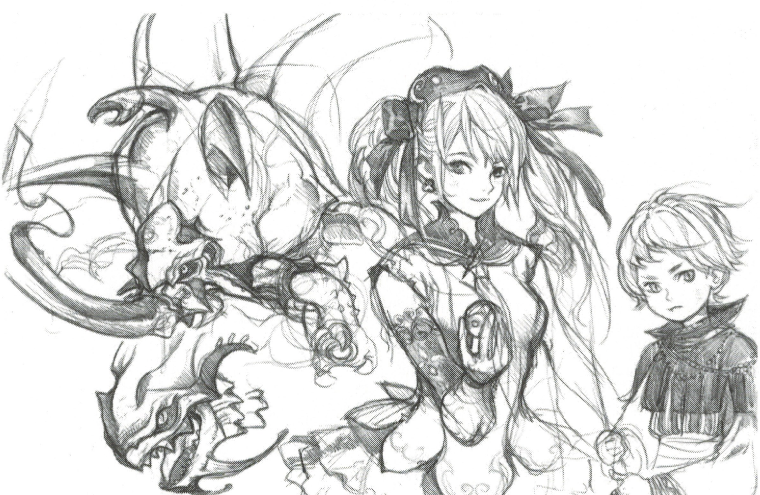
初期ラフ

















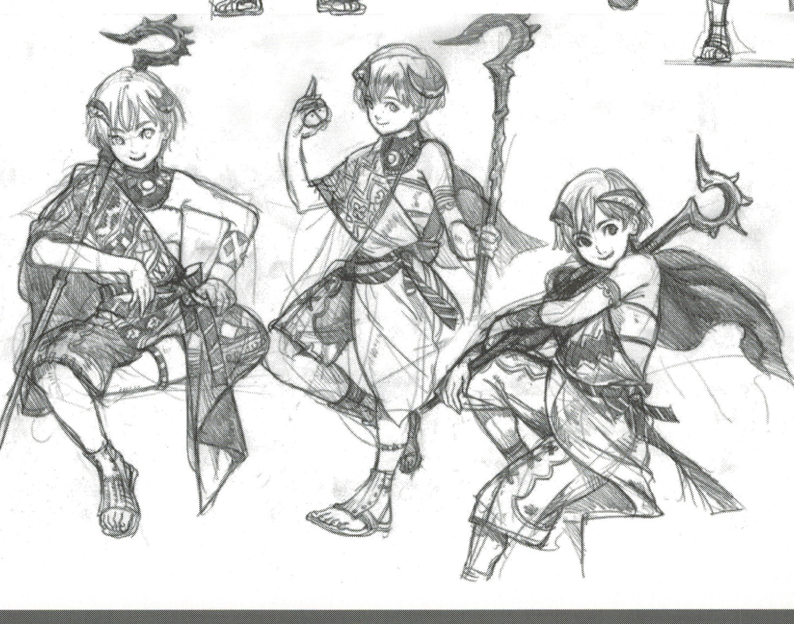
パルム





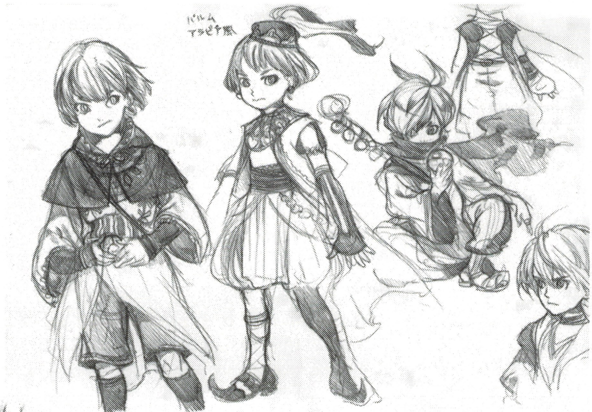
等身大ポップラフ

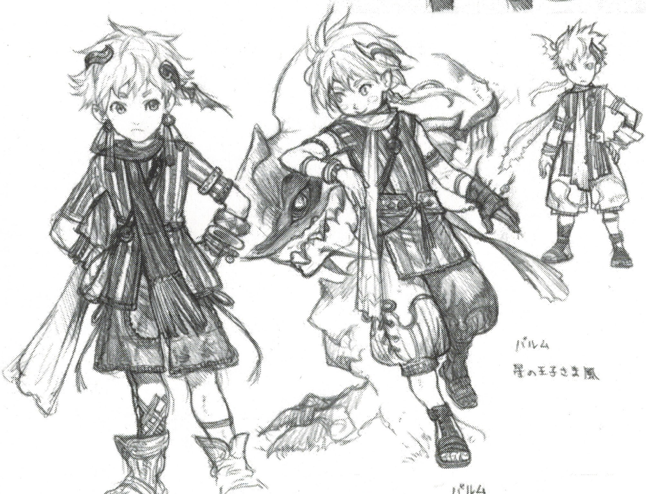


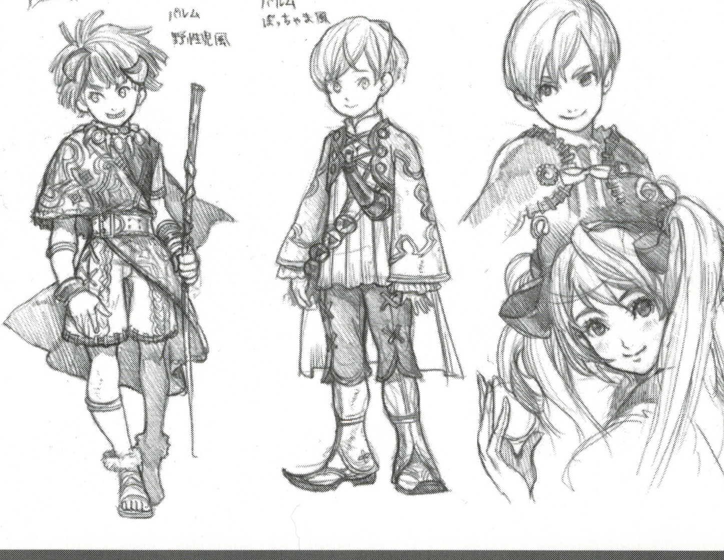


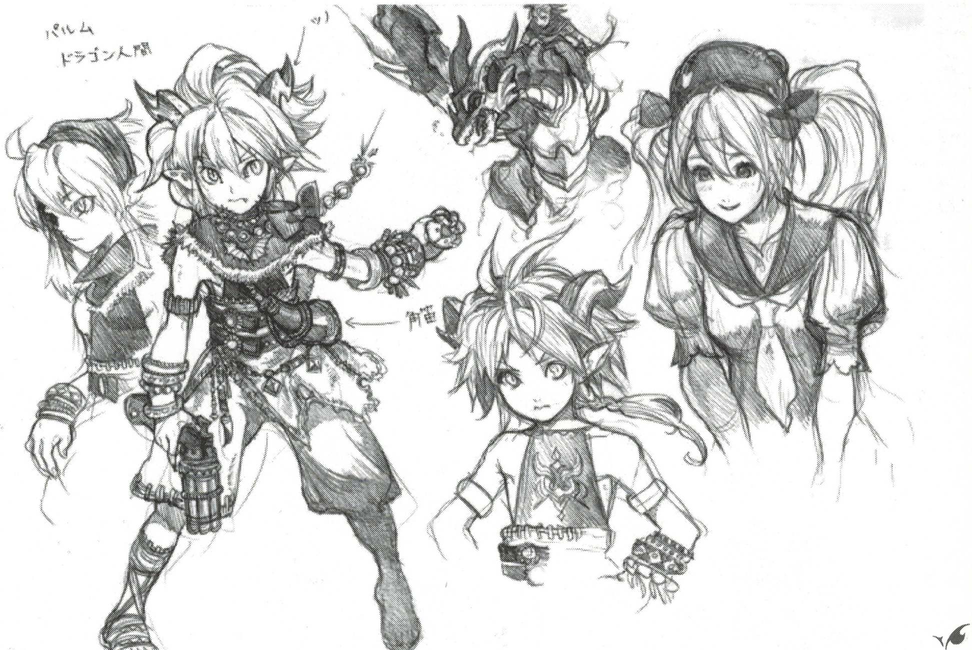
パルム

初期ラフ

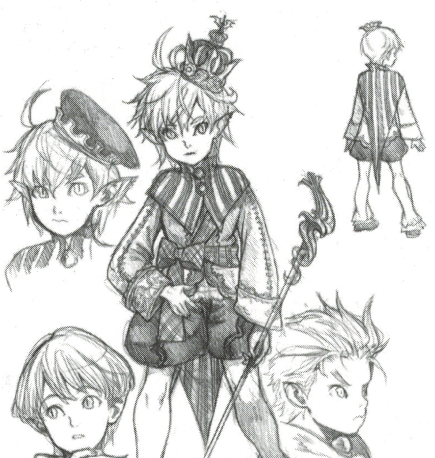








パルム
ドラゴン人間
ツノ
角笛



パルム
白タイツ王子



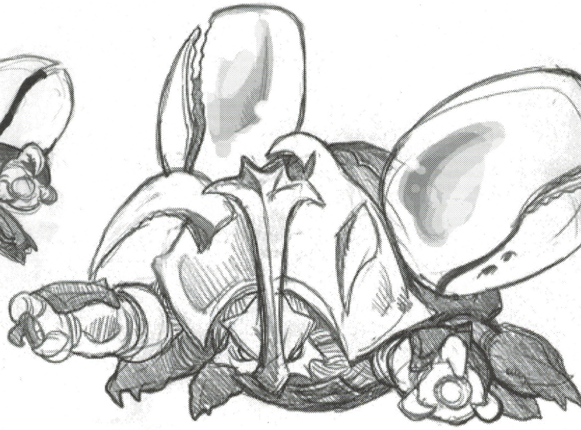
キンイロ

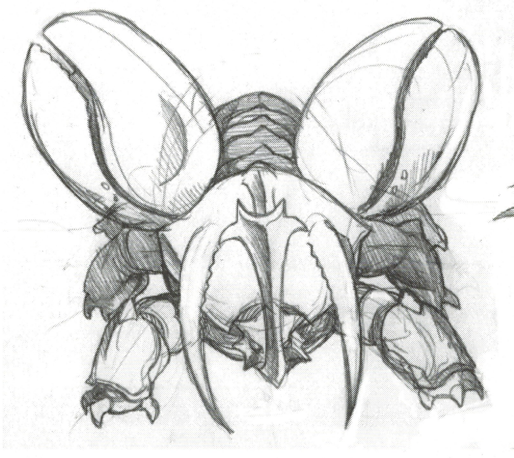


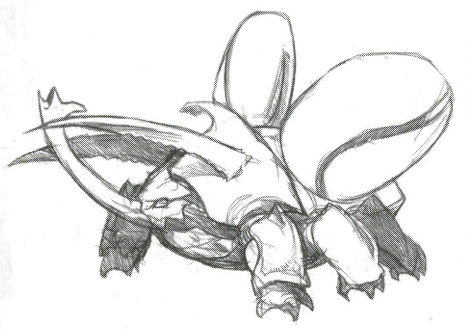










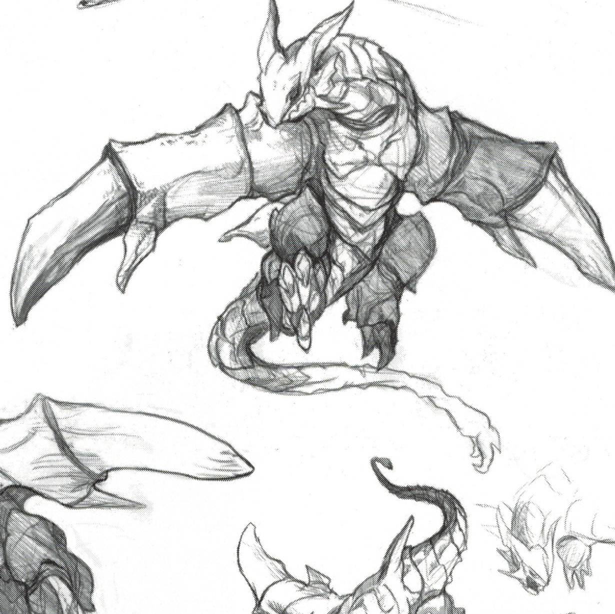








ハイロー

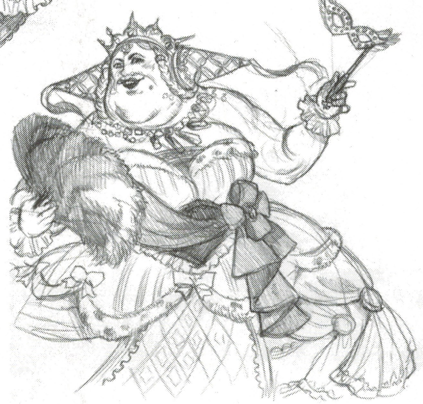




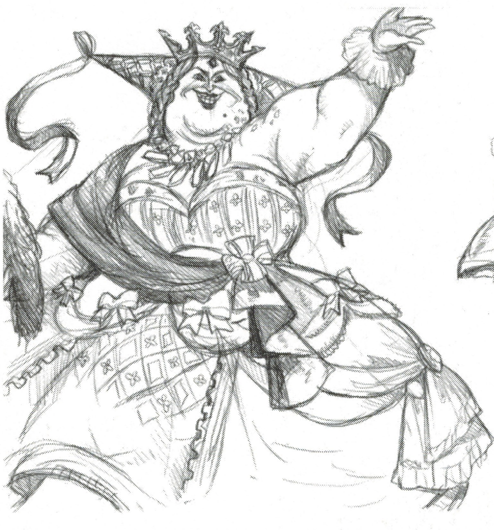




ラーサ

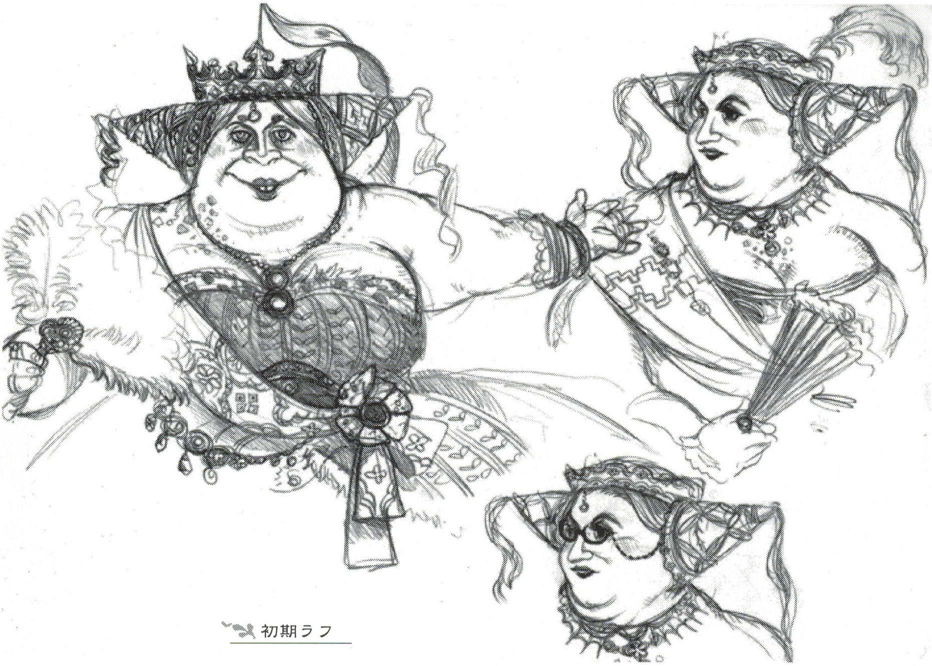








等身大ポップラフ



初期ラフ

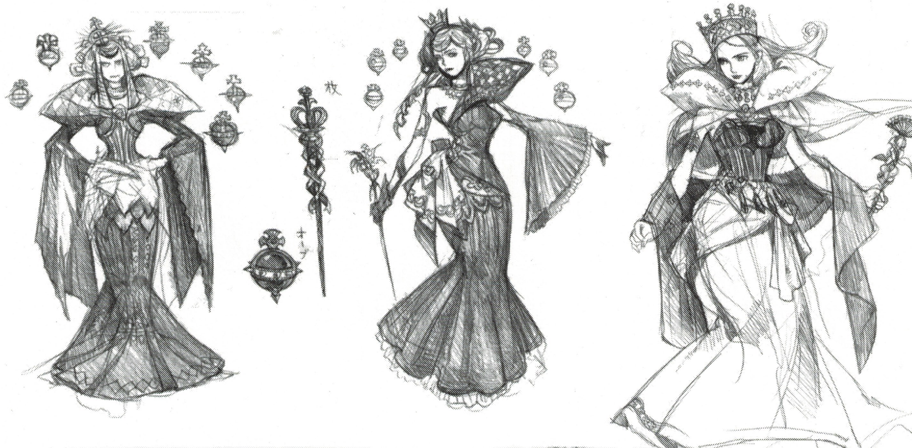


スピリチュア・ラーサ



















スピリチュア・ラーサ

初期ラフ





ラーサ兵







ポスター







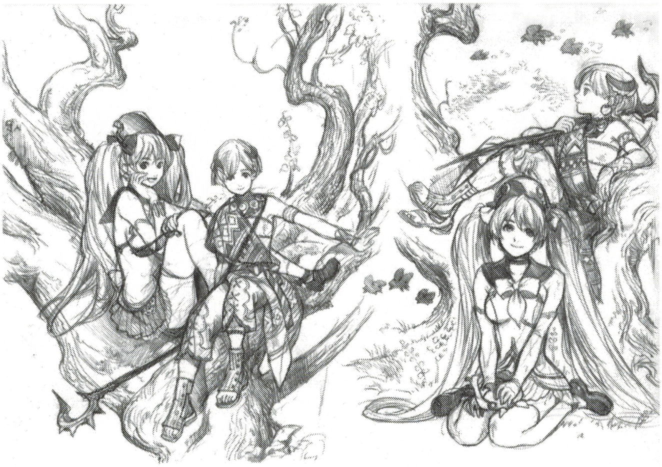
インストラクションカード





CDジャケット



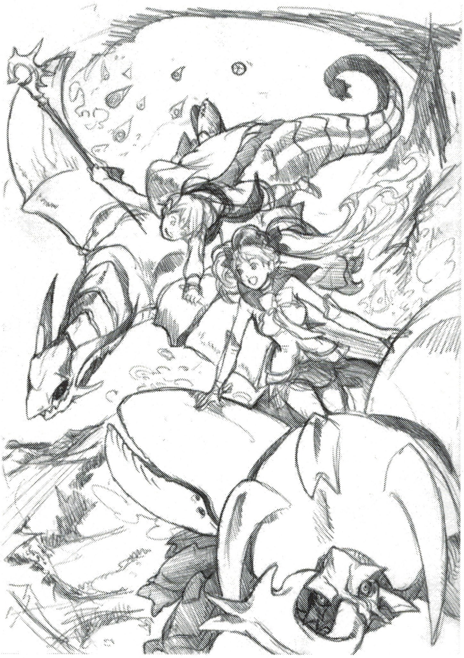


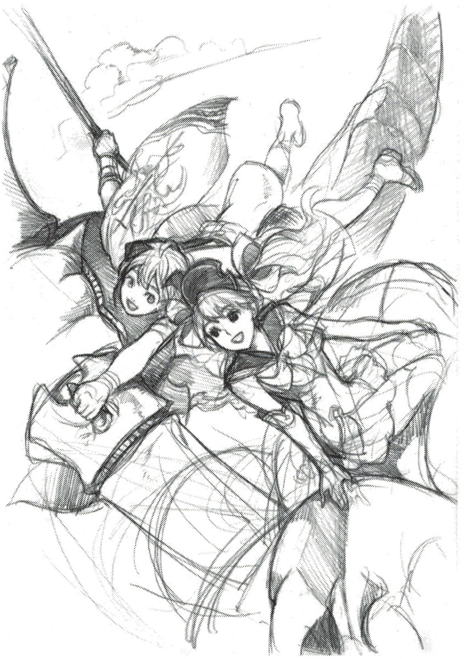


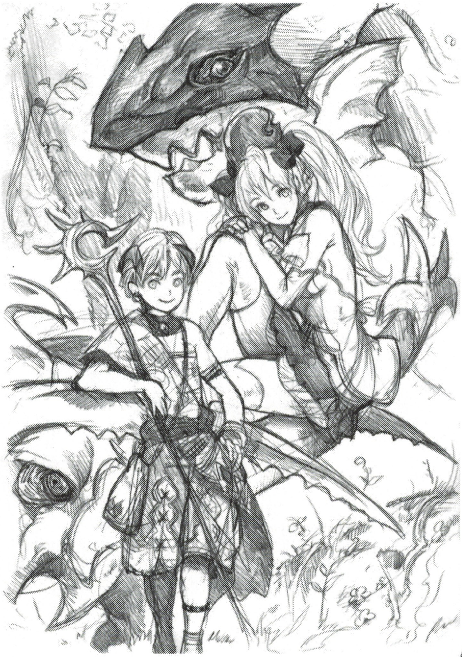
カタログ







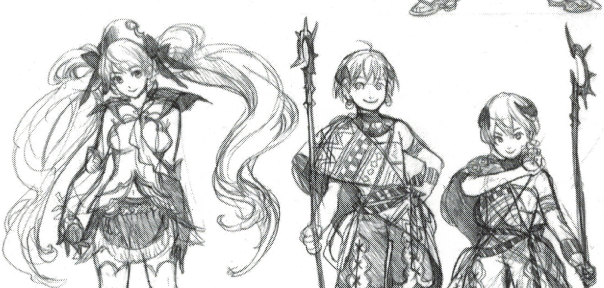






カタログ裏キャラクターラフ

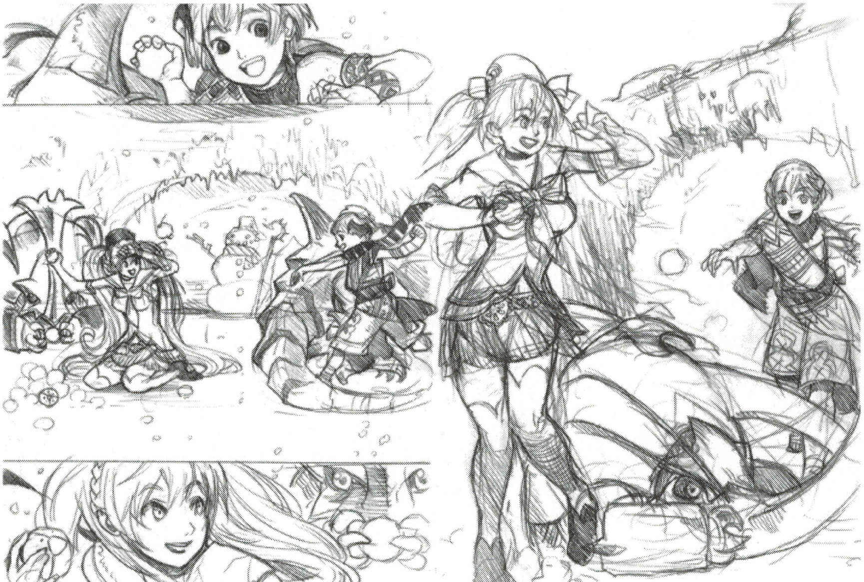


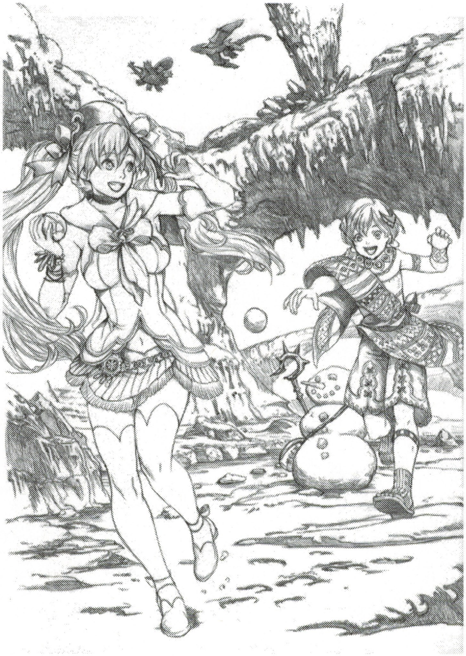


ステージクリア









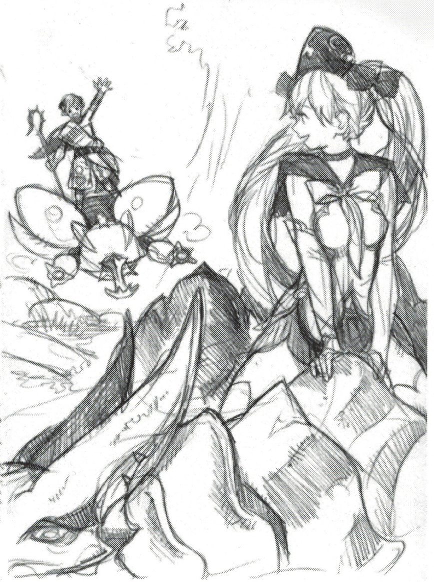



ステージクリア

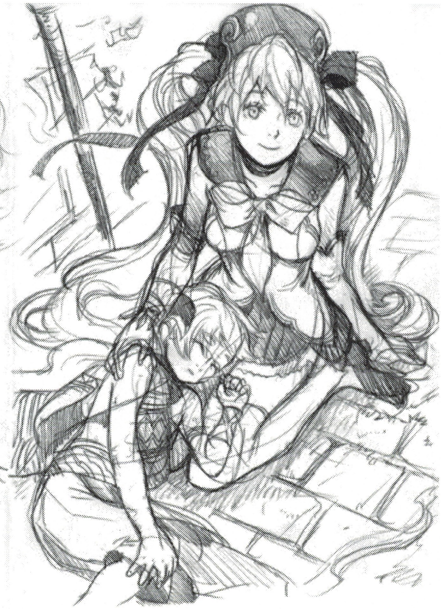










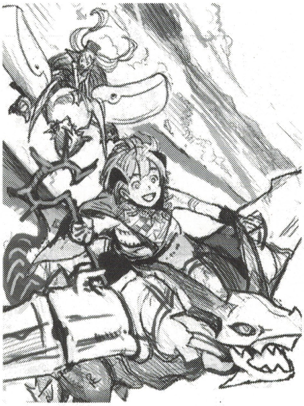




オープニング



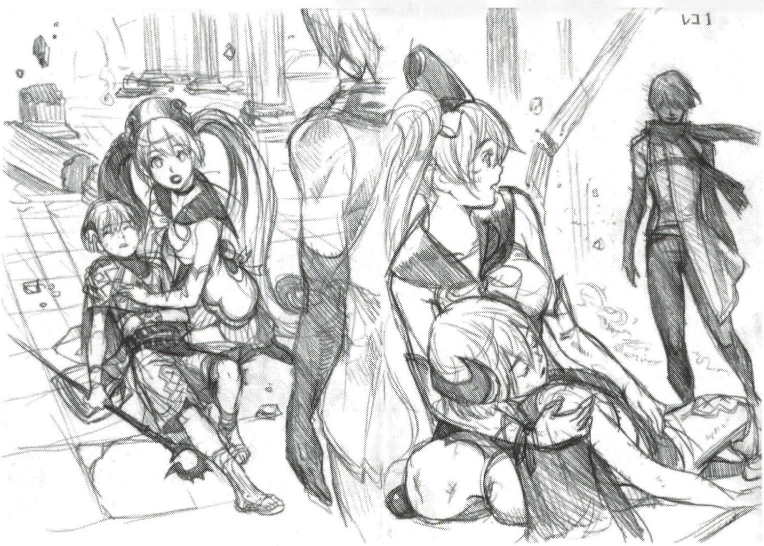






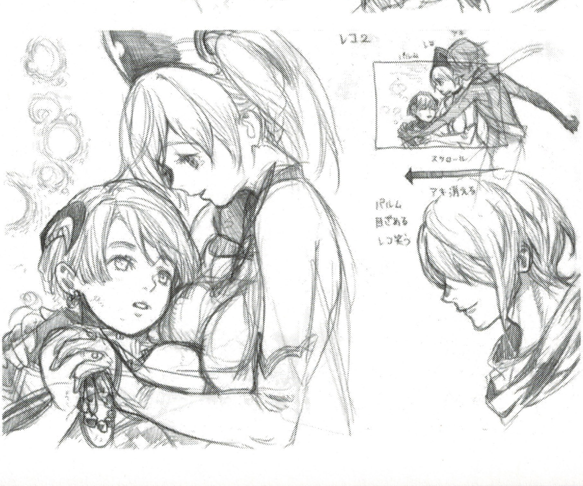






エンディング

レコ Ver.









エンディング

レコ Ver.





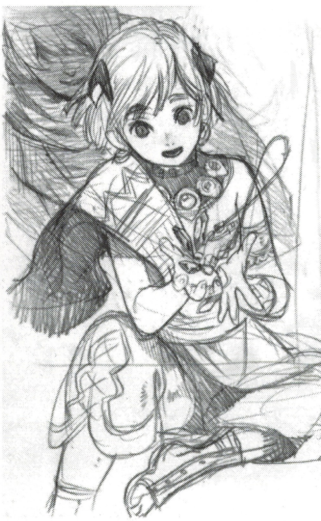


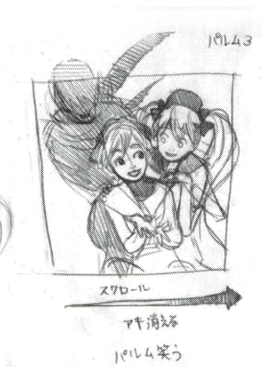
パルム Ver.

パルム Ver.

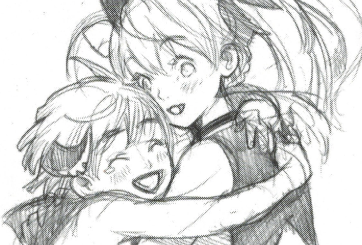




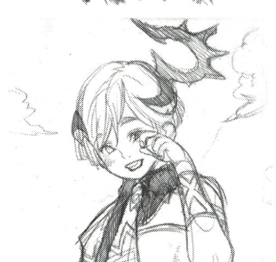






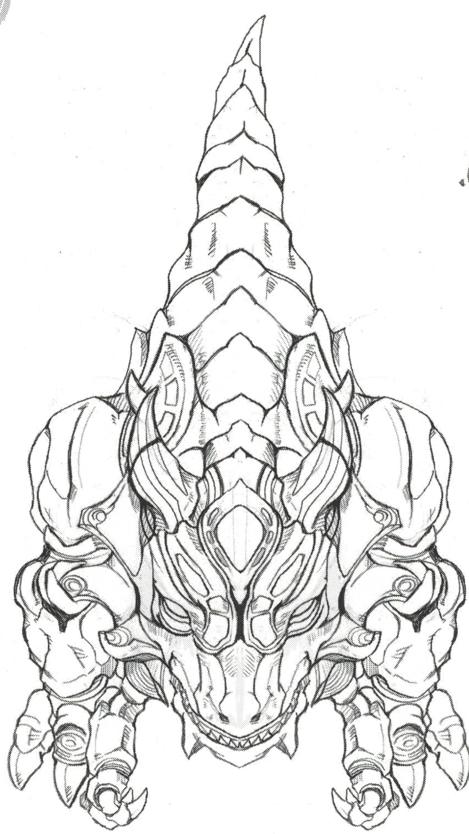


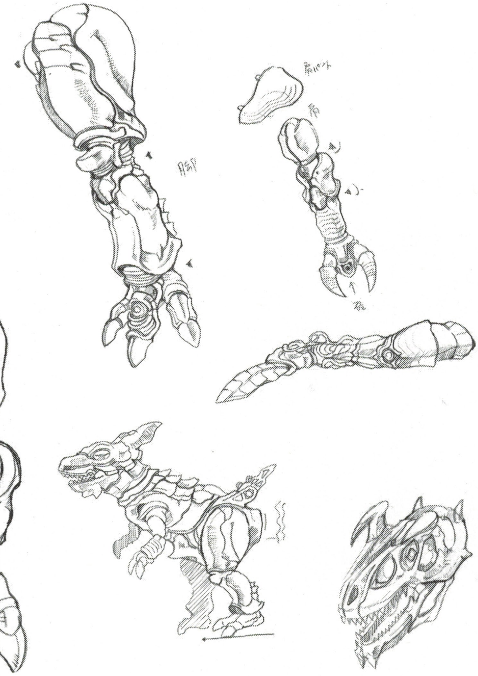


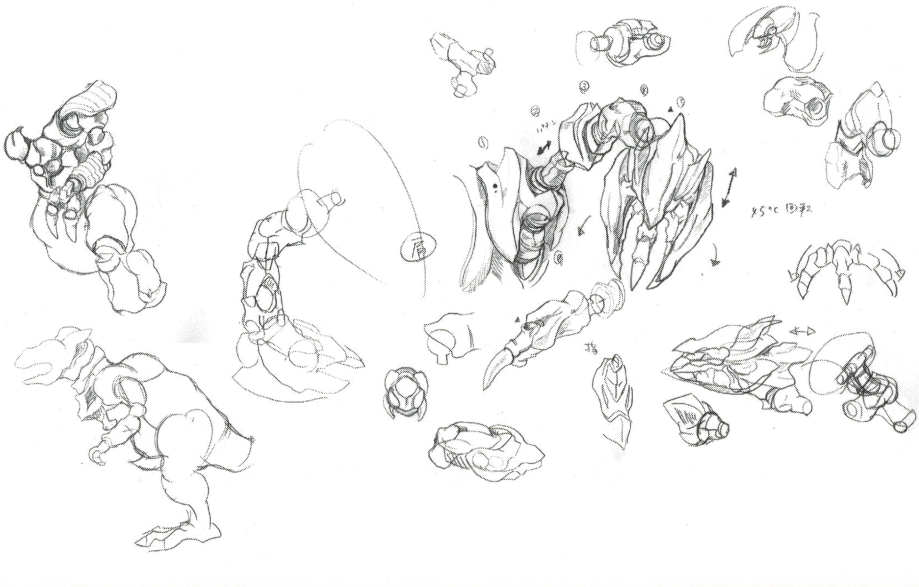


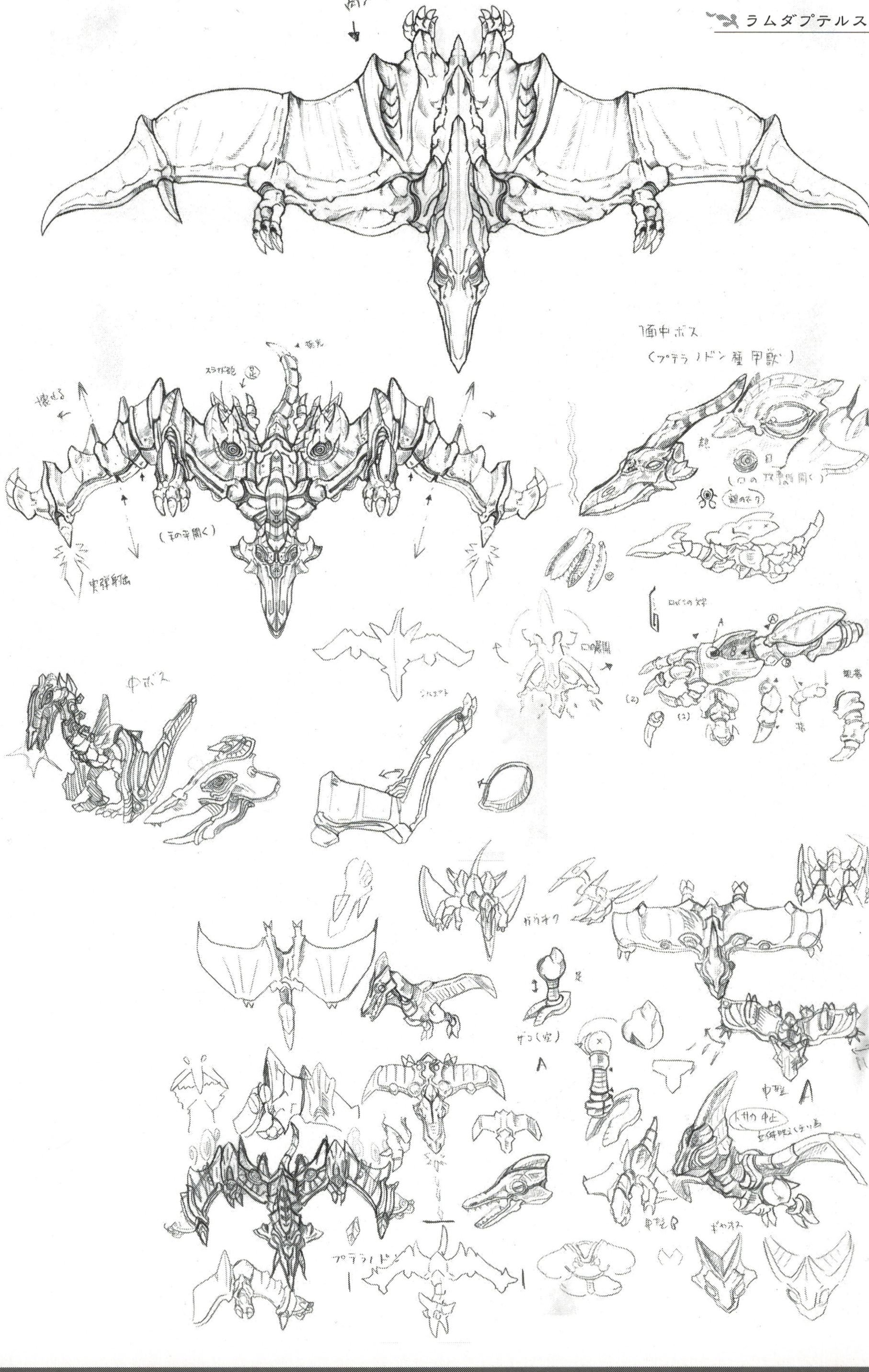
恐獣種

ザウーガ・テイラ

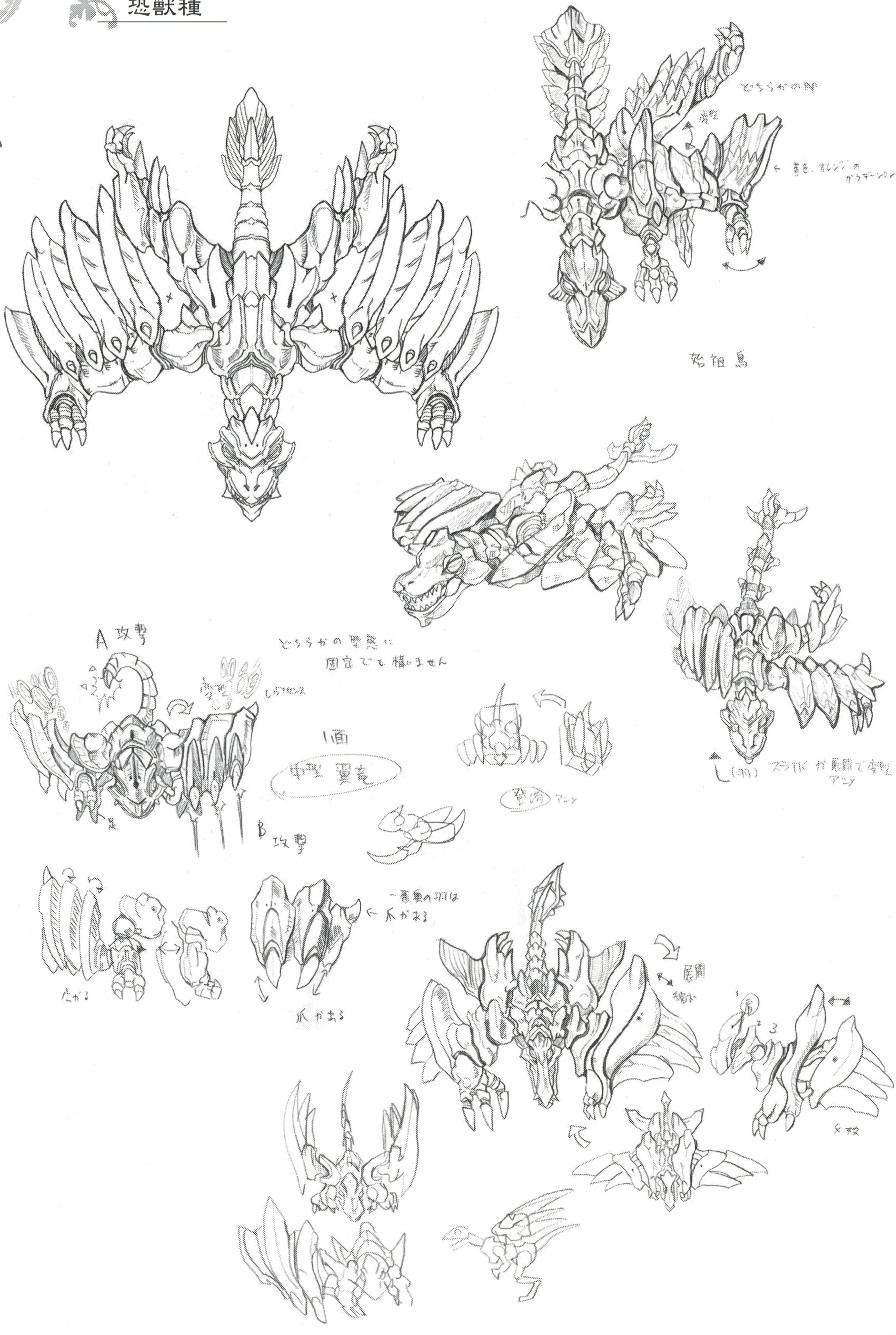


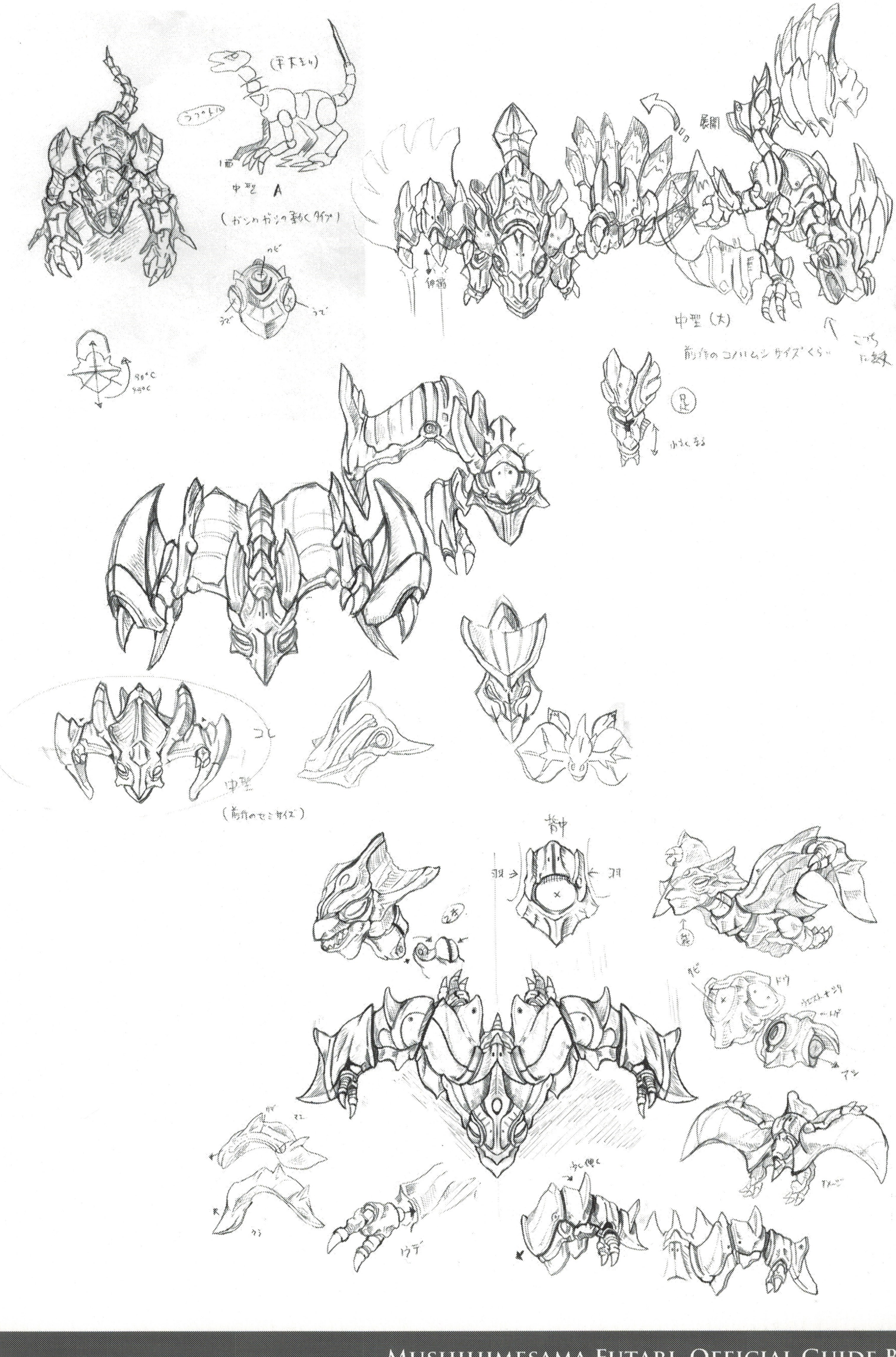




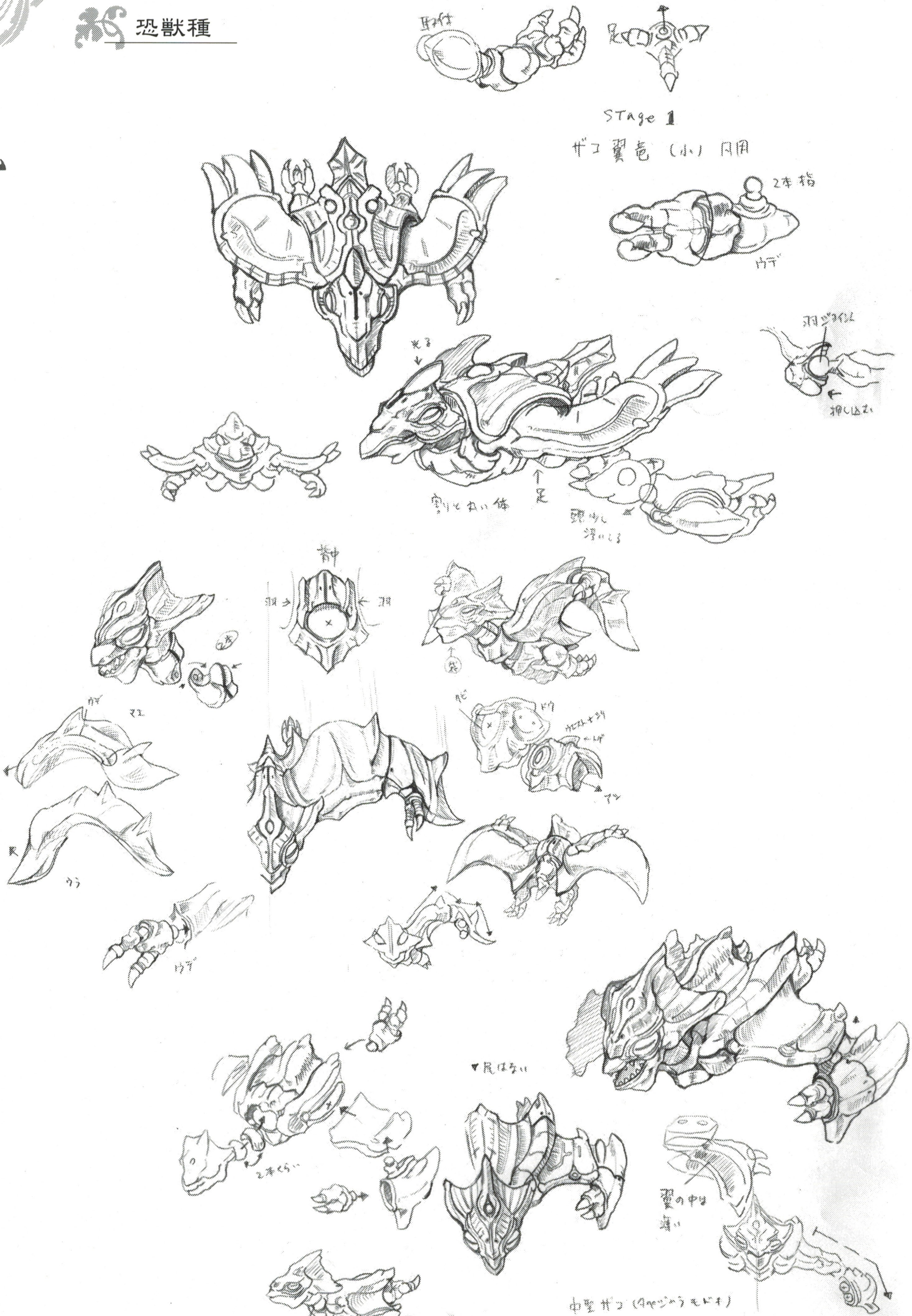


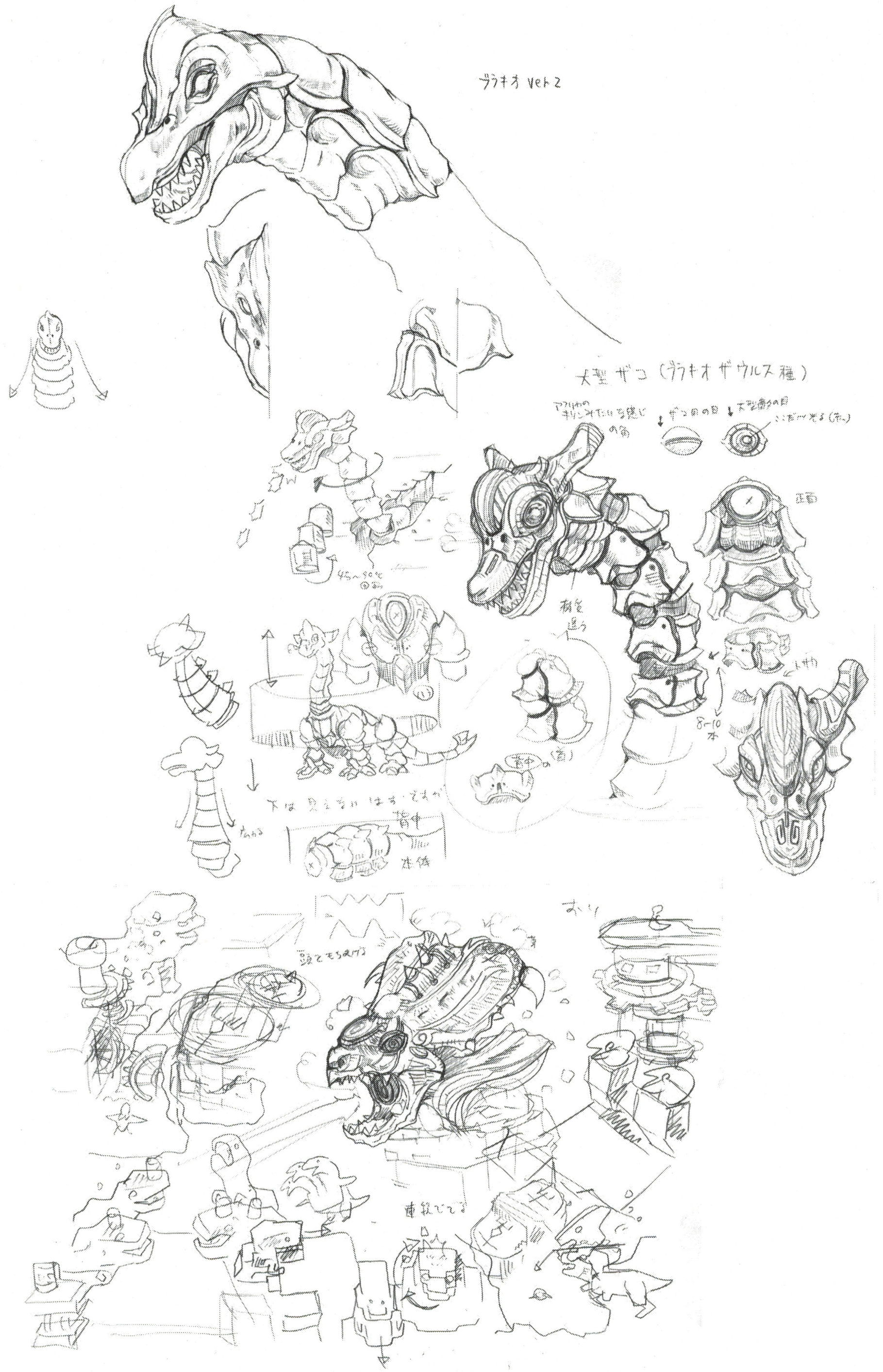
恐獣種



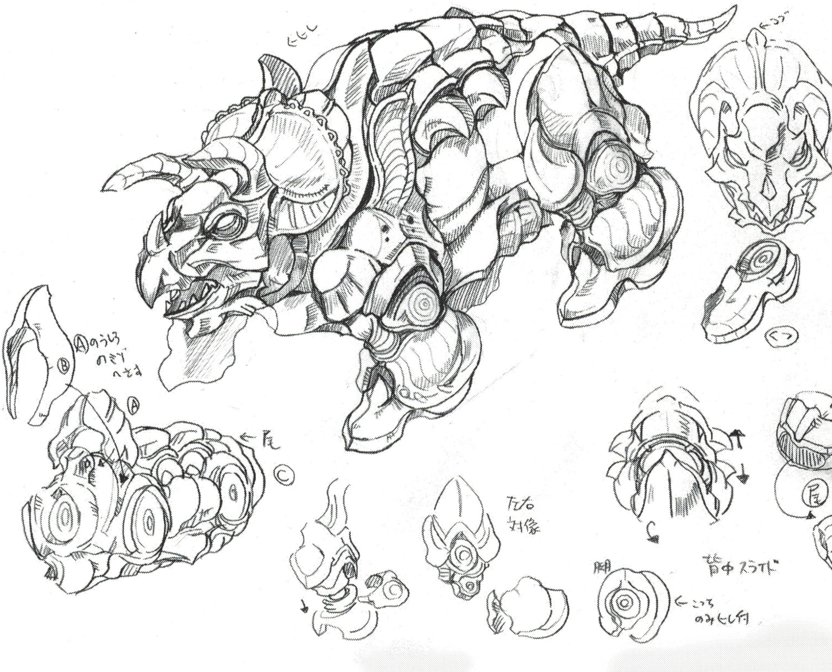

中型 A
展開
中型（大）
中型
（前作のセミサイズ）
背中
羽
羽
ウデ

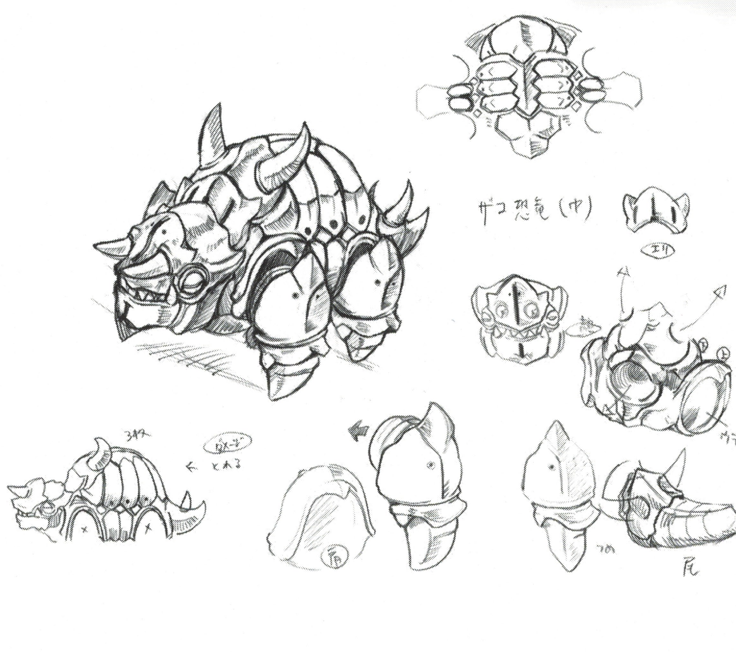
恐獣種

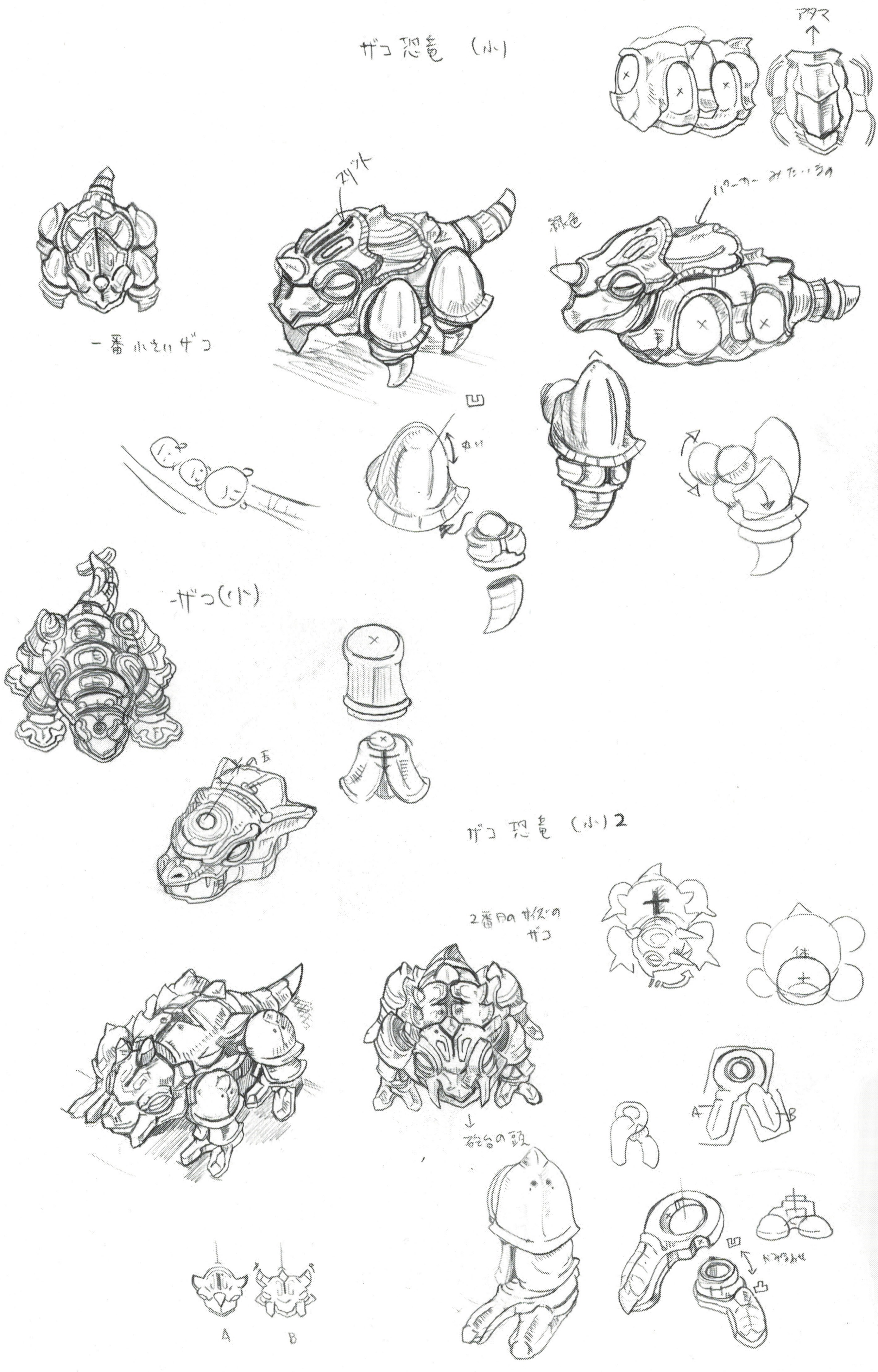



ブラキオ ver.2
大型ザコ（ブラキオザウルス種）
ザコ用の目
正面
下は見えないはずですが
背中
本体

恐獣種

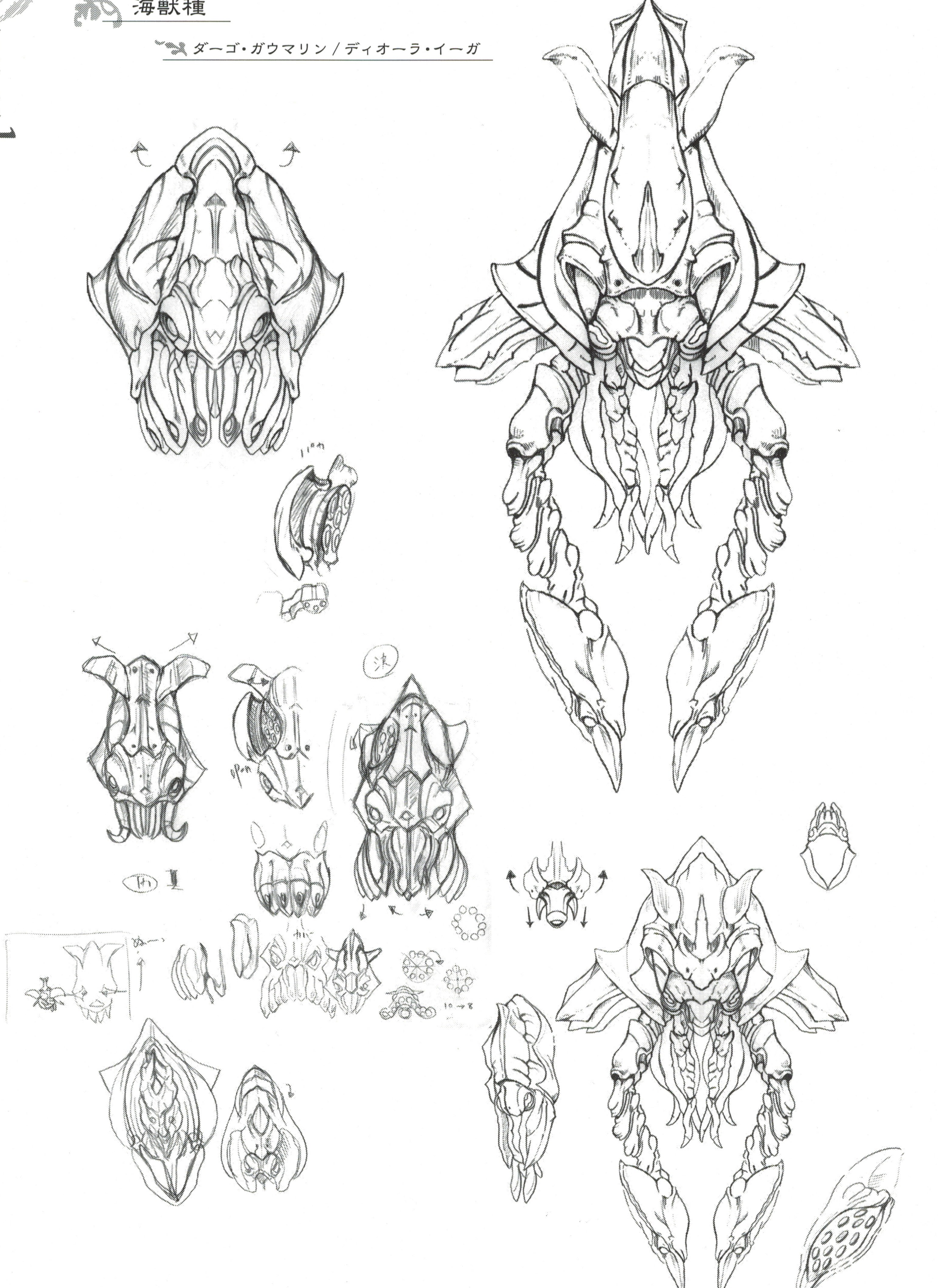


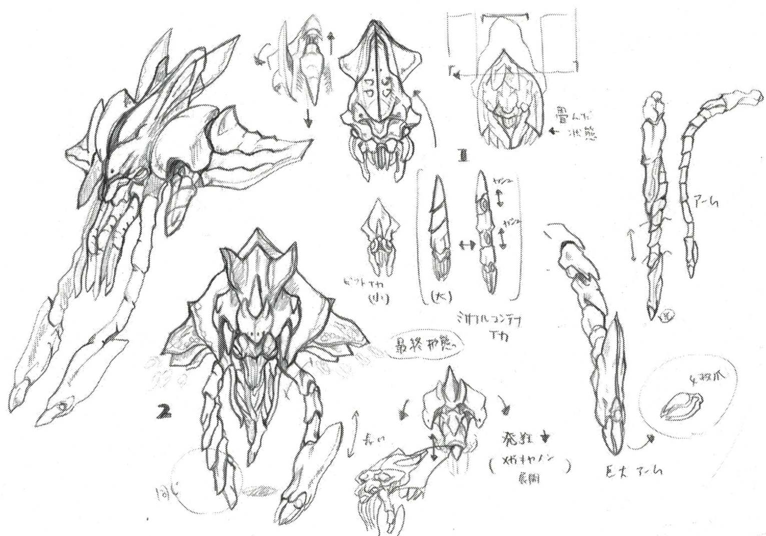



ザコ恐竜（小）
アタマ
一番小さいザコ
ザコ（小）
ザコ恐竜（小）2
2番目のサイズのザコ
砲台の顔
A
B

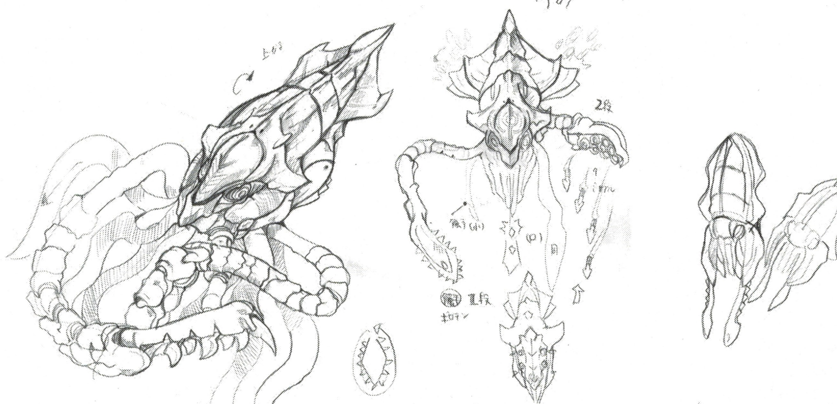
海獣種

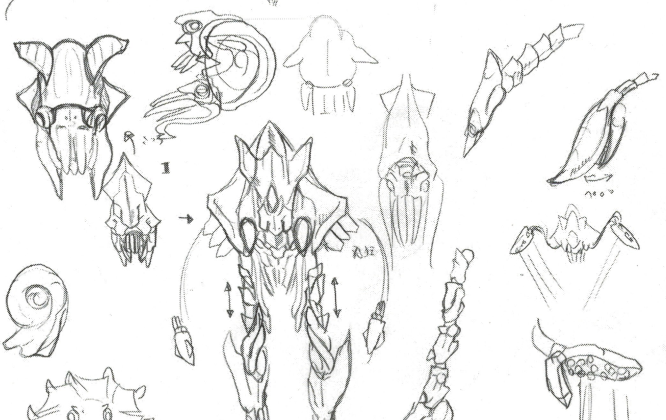
ダーゴ・ガウマリン／ディオーラ・イーガ





畳んだ状態
アーム
最終形態
巨大アーム



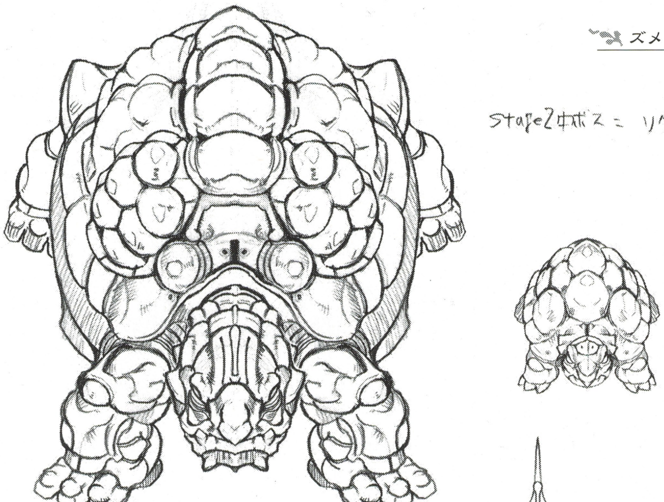


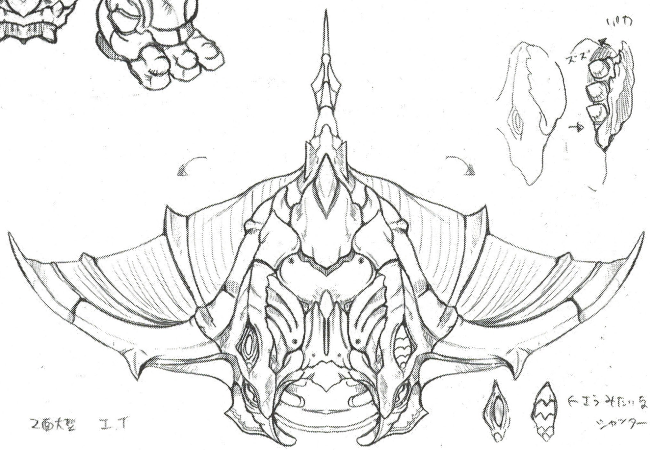
発狂

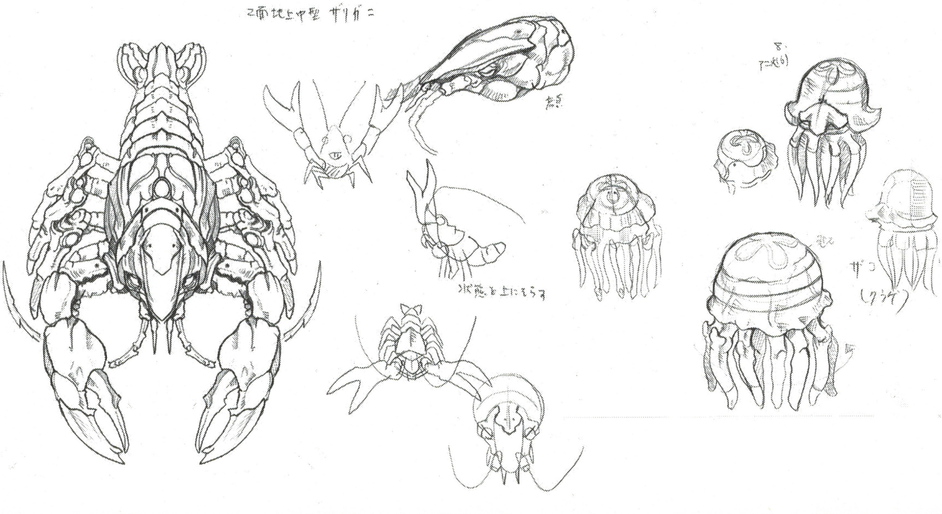
海獣種

ダーゴ・ガウマリン／ディオーラ・イーガ

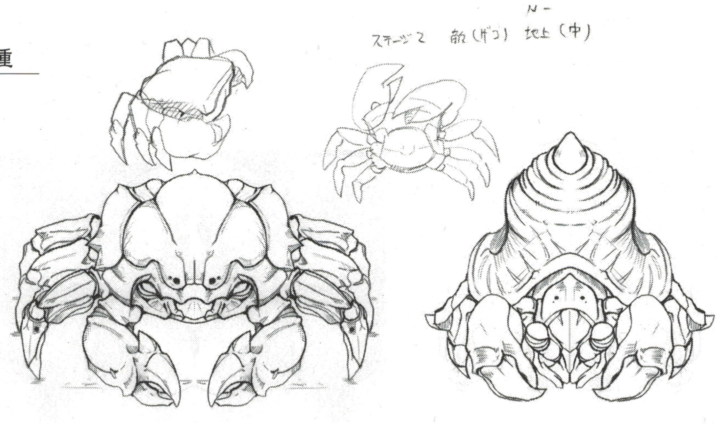


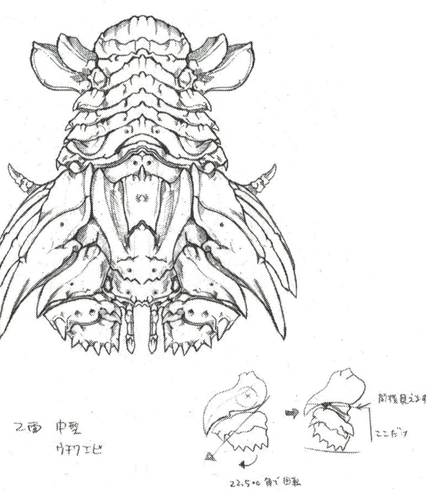

Stage2中ボス＝リクガメ

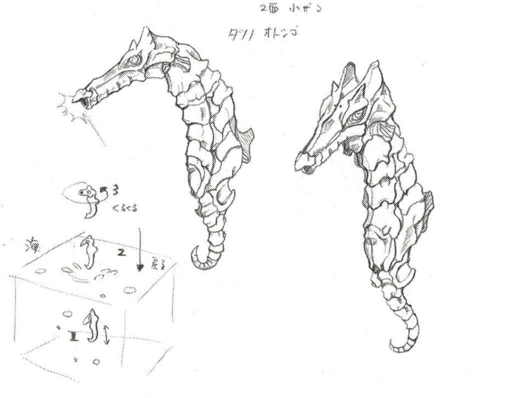

2面大型　エイ
シャッター

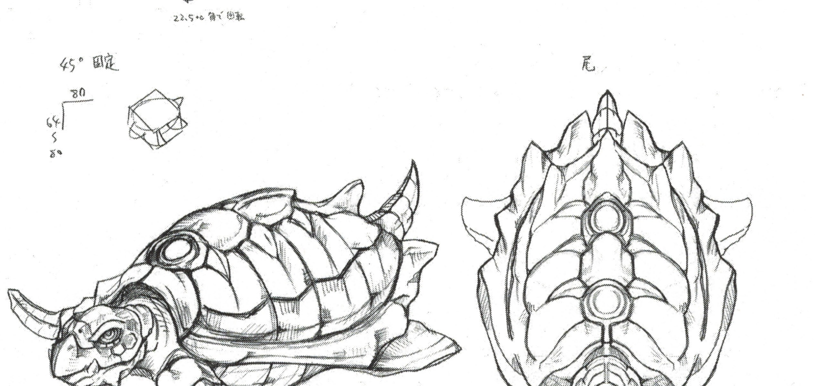

2面地上中型　ザリガニ
ザコ
(クラゲ)

海獣種



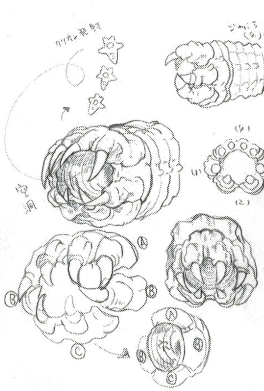


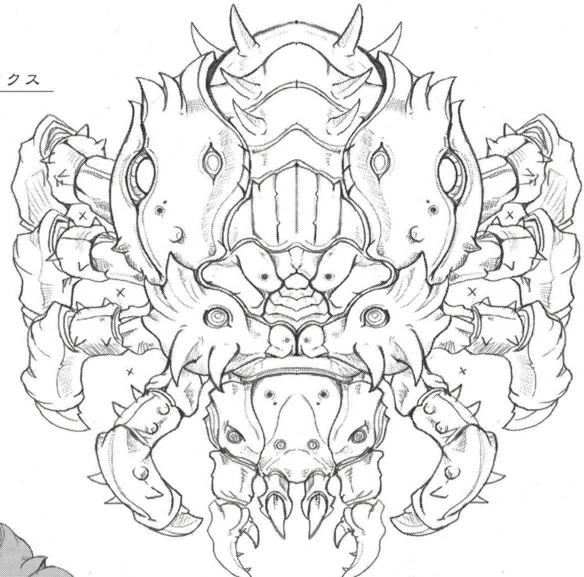




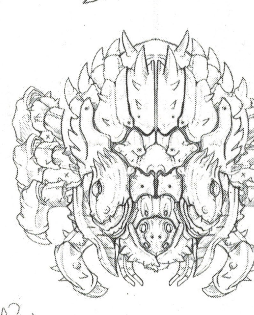
甲獣種

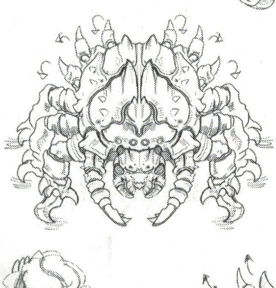
デニタクス・デニタクス



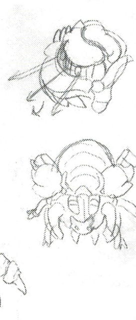


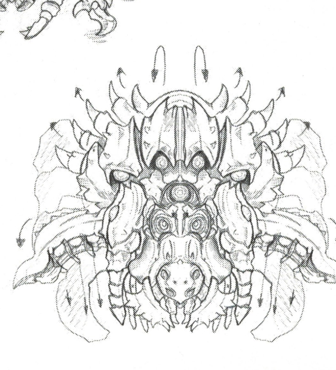






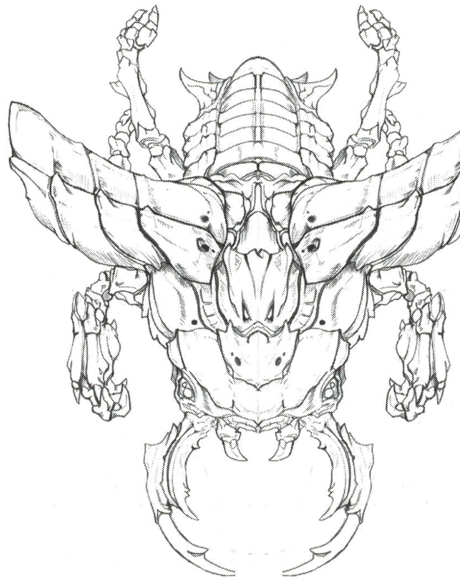


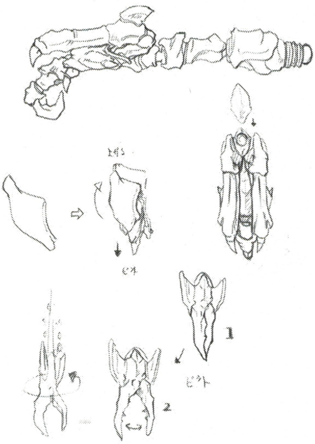


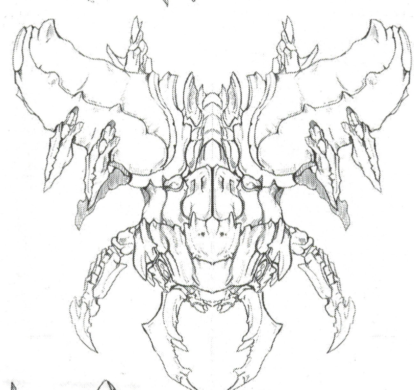


甲獣種

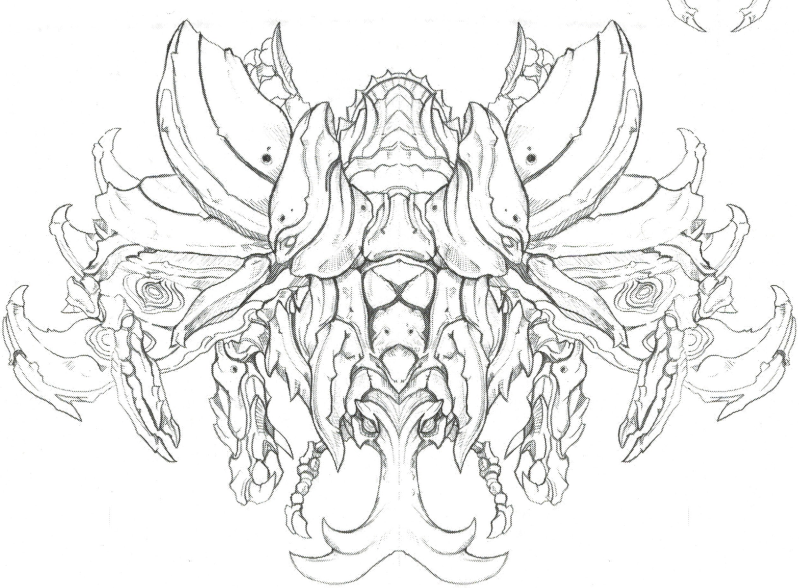
キヴァハガネ・ガーダー

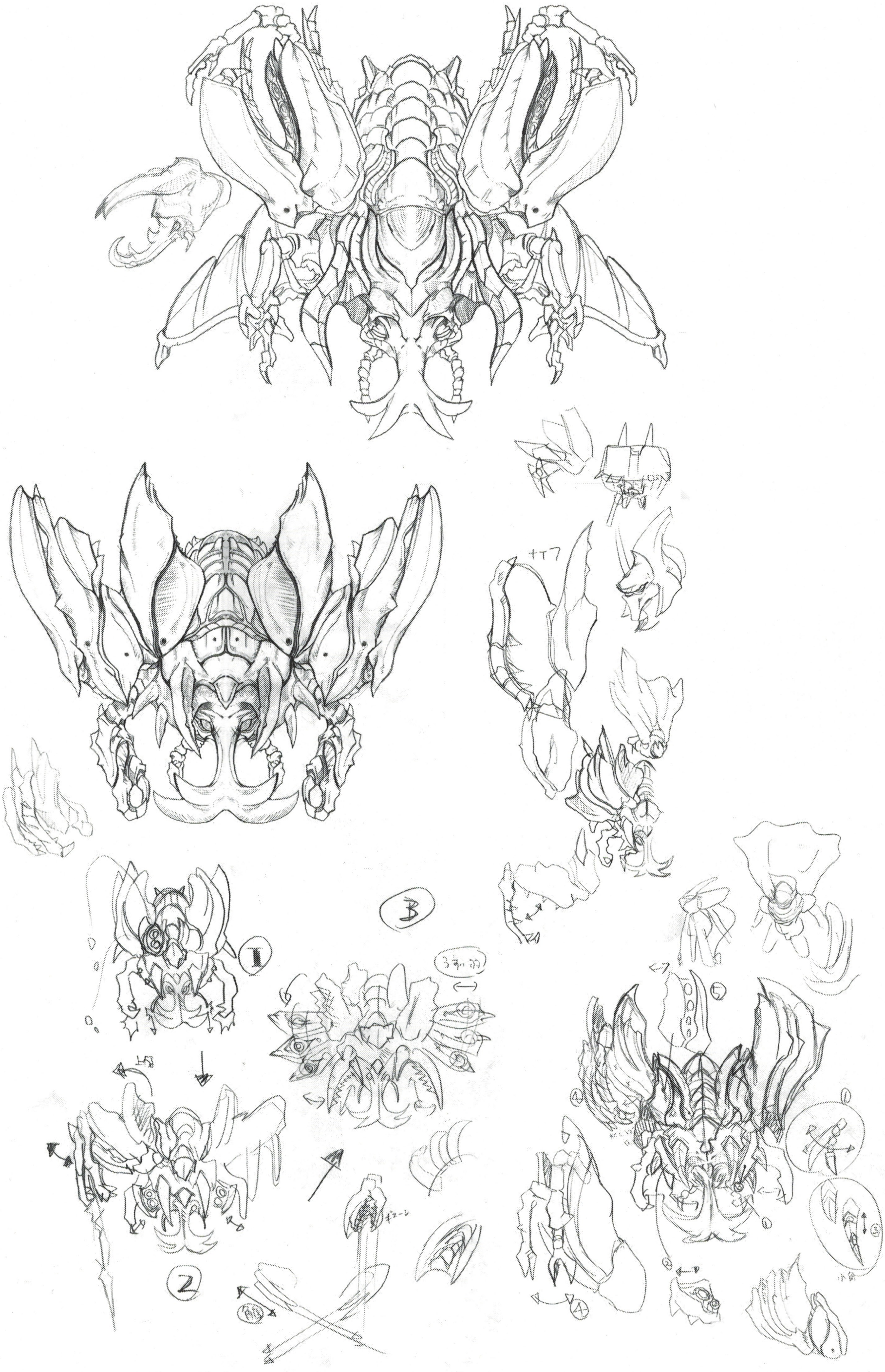






ベラクラセス・ゴフォン

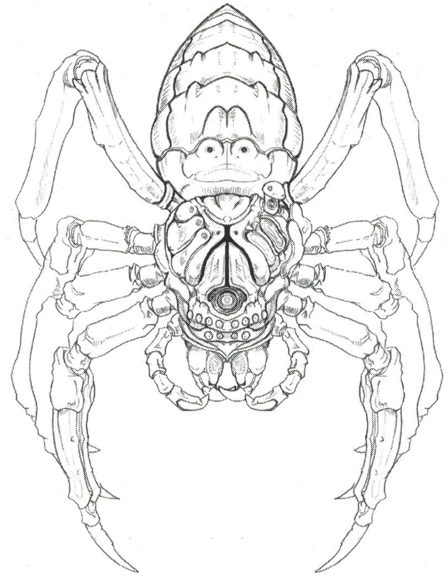


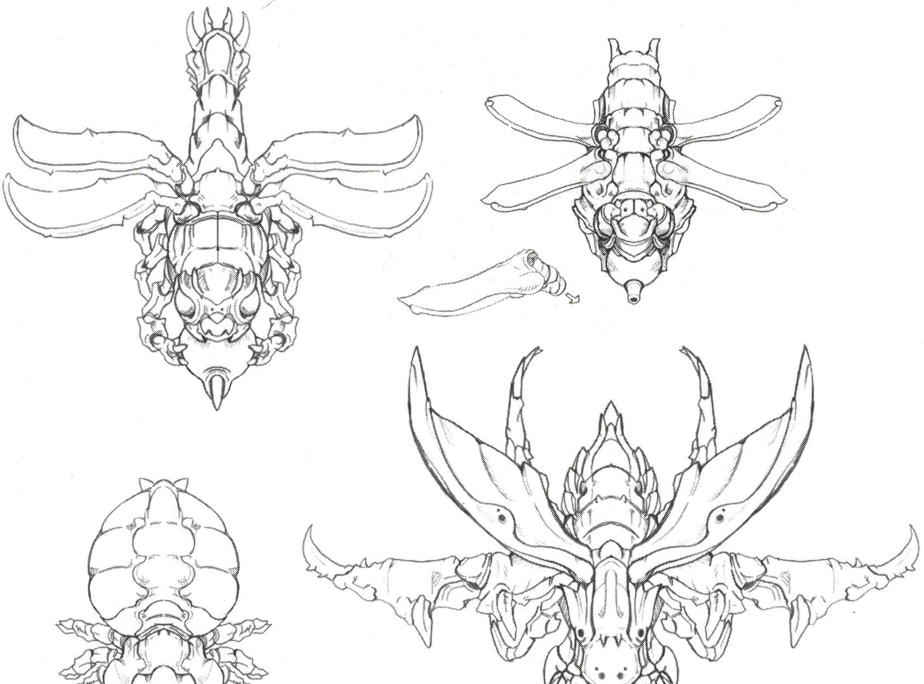


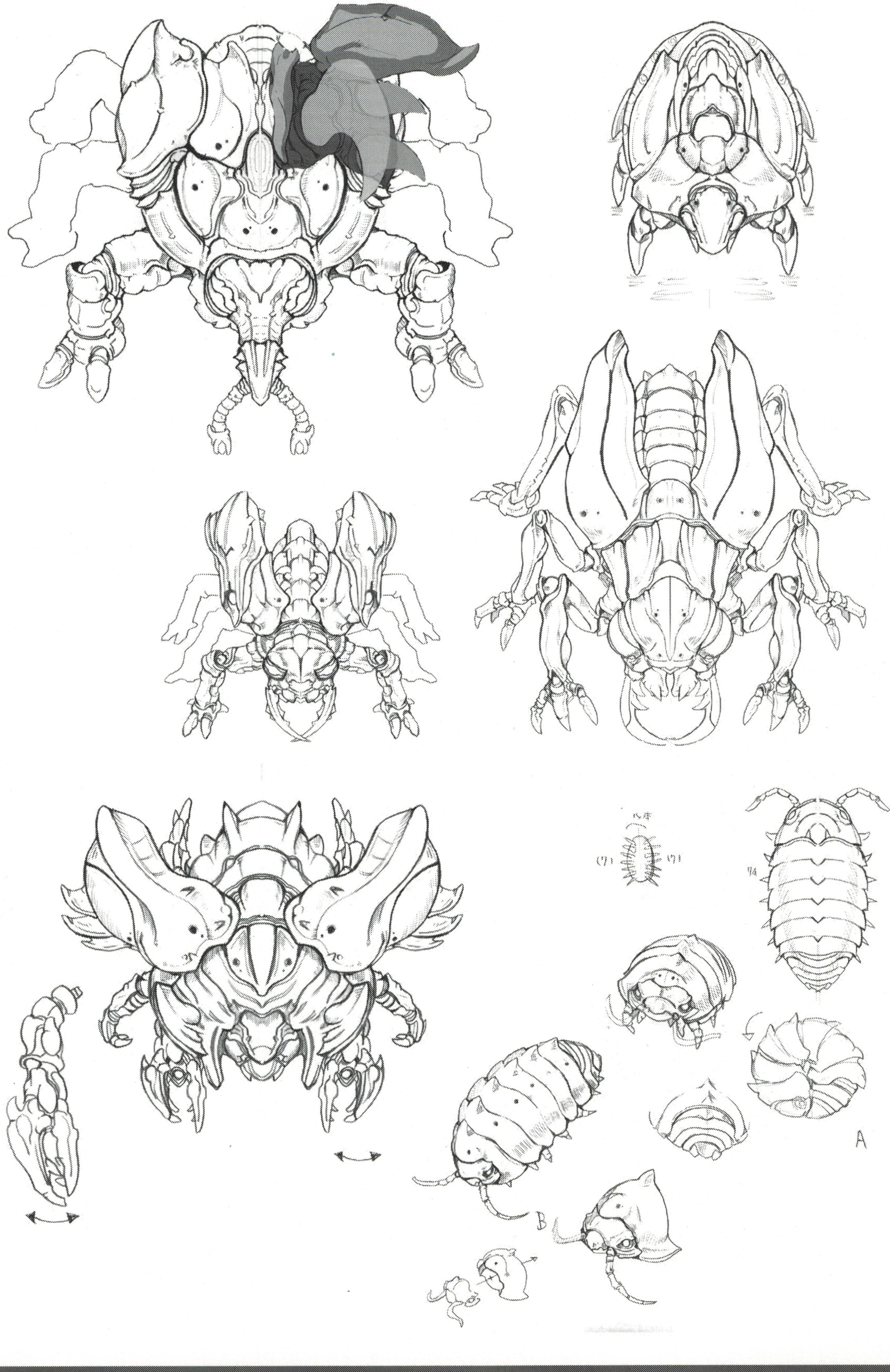
甲獣種

ジョラー・ガーマ

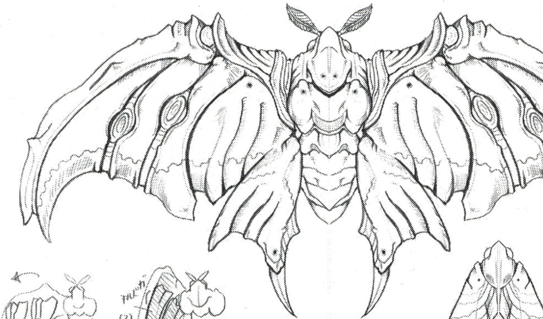


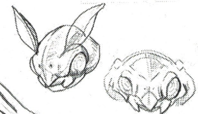


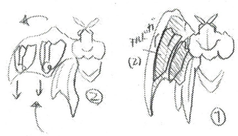


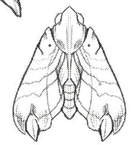

A
B

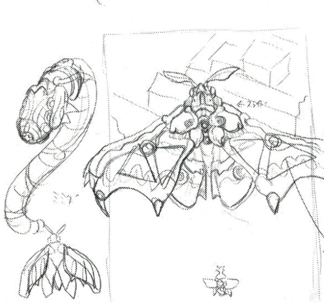
甲獣種

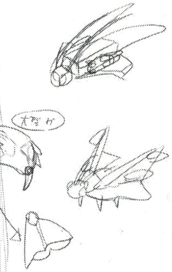


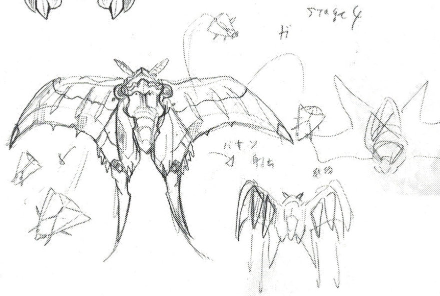


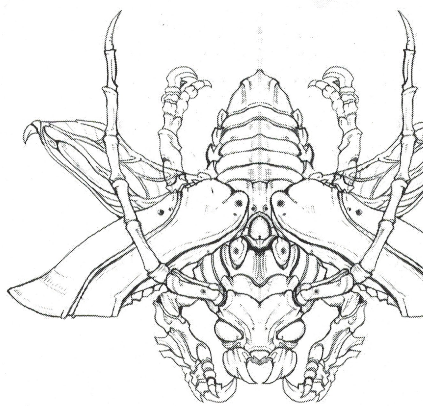


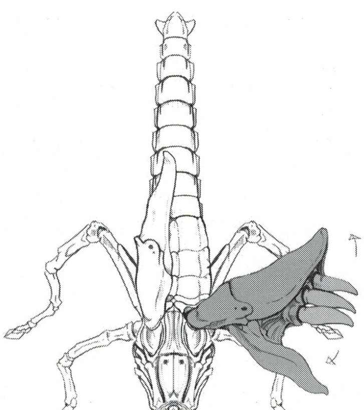


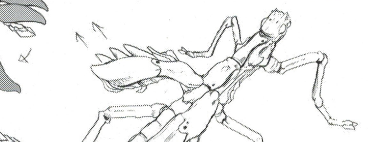


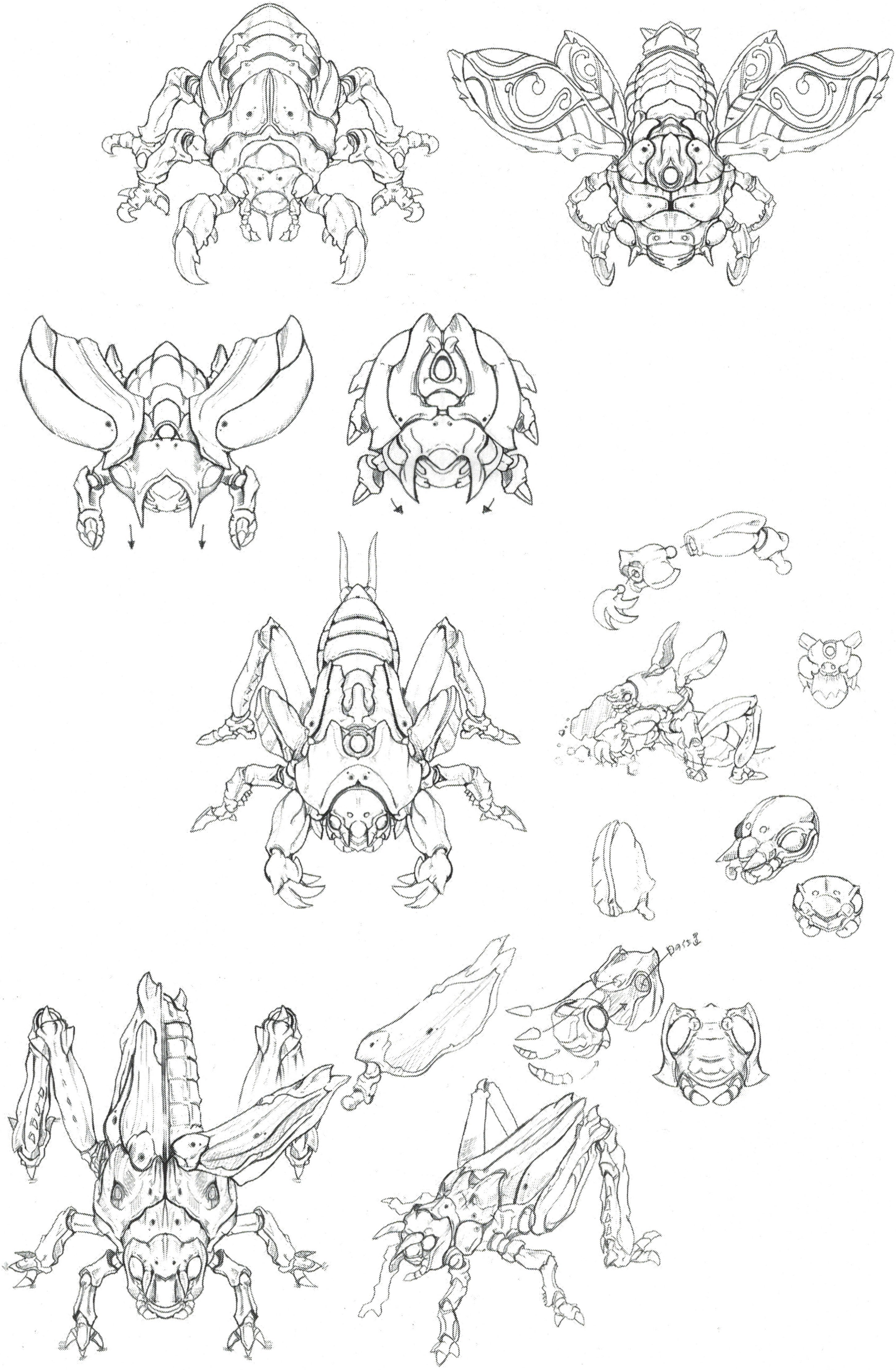






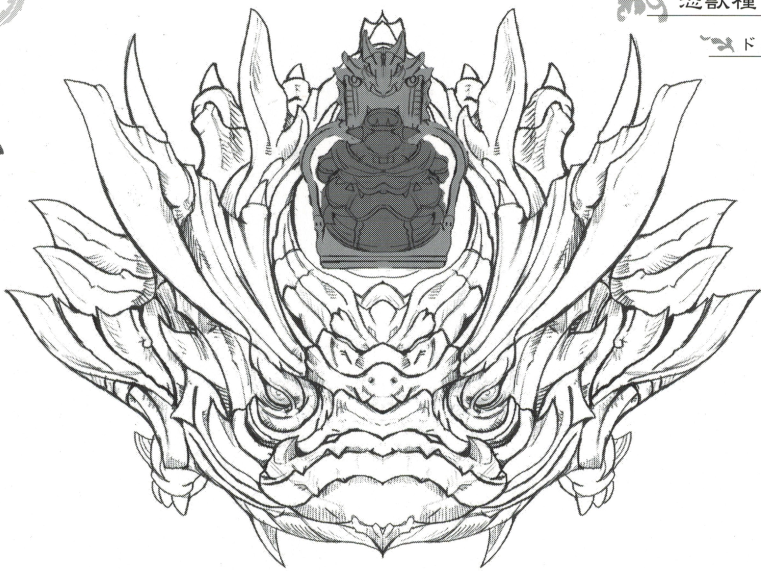


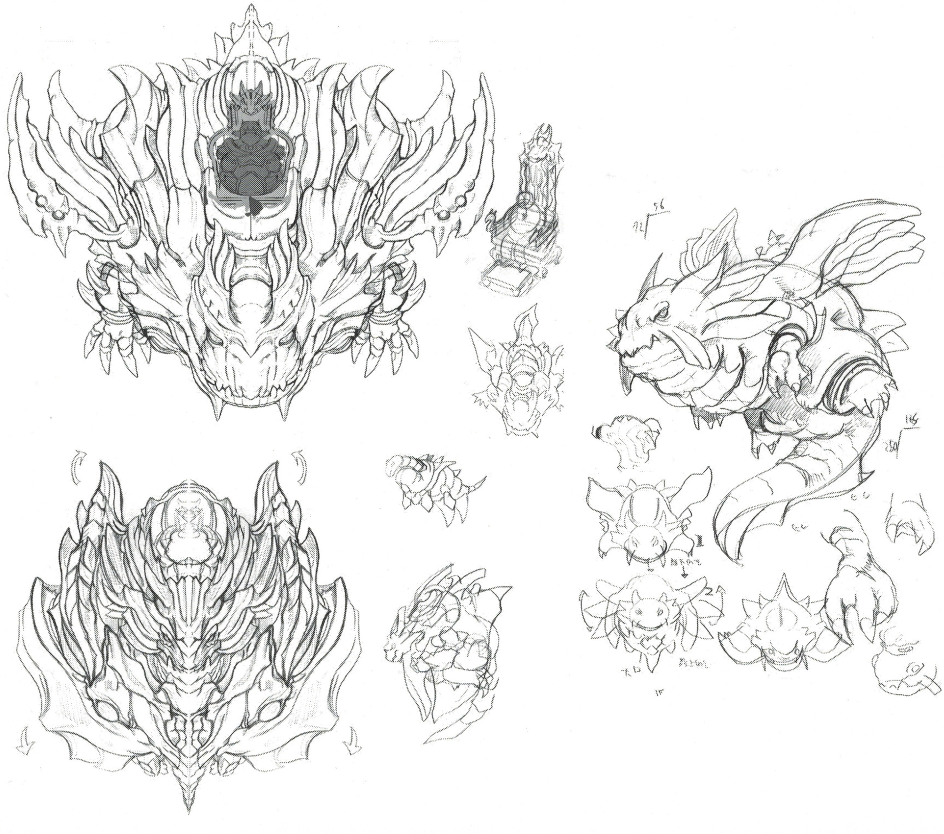


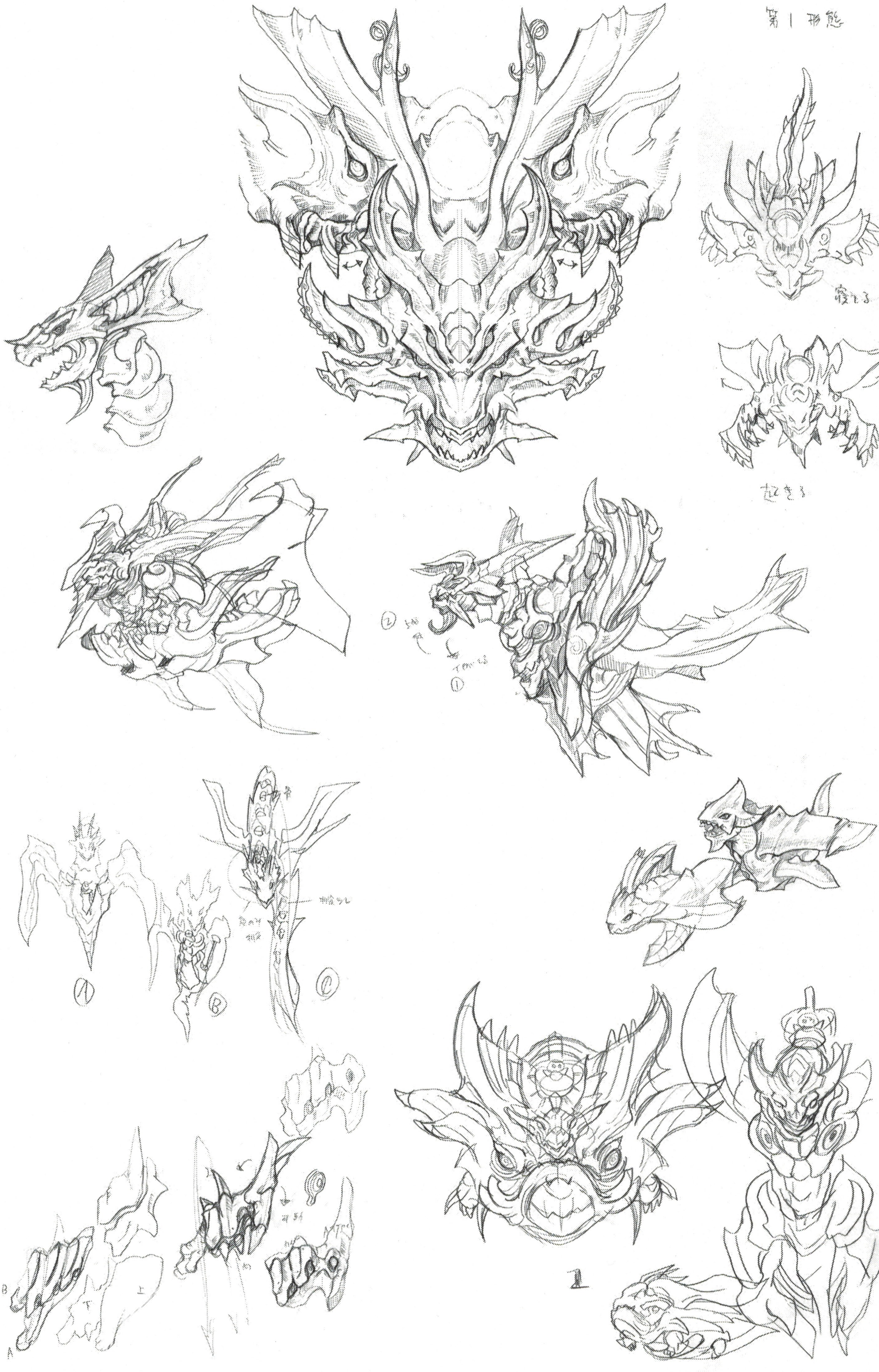


恐獣種(ドラゴン)

ドラガンエンペリオン

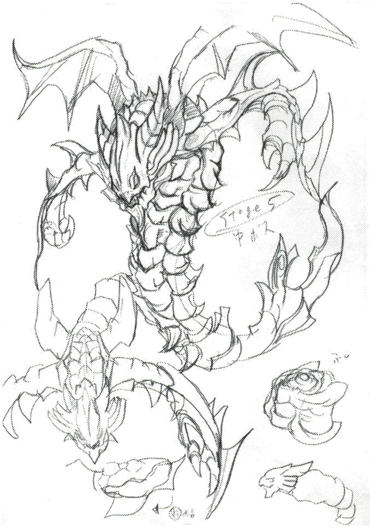


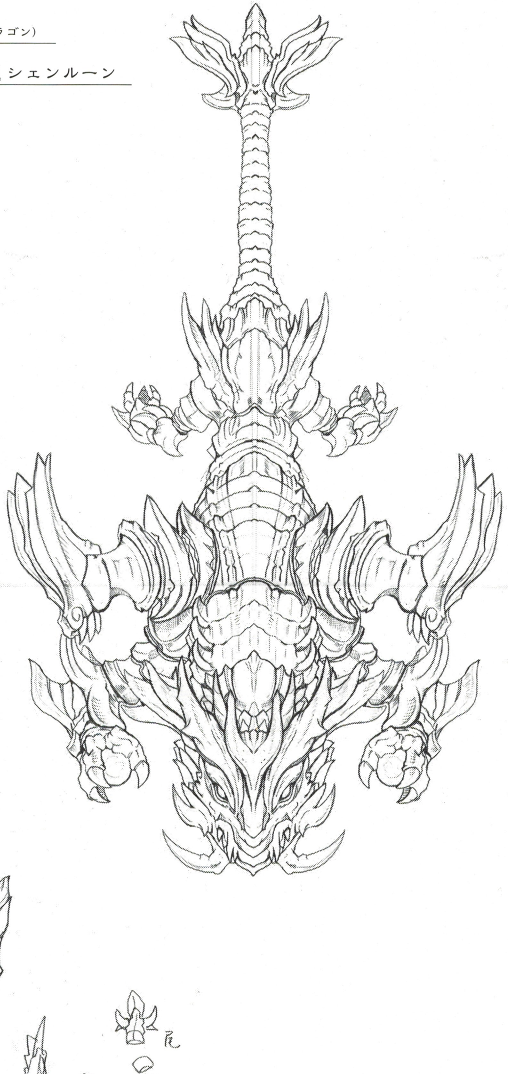



第1形態
寝てる
起きる

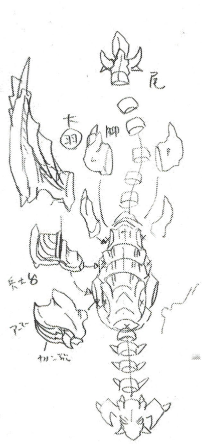
恐獣種（ドラゴン）

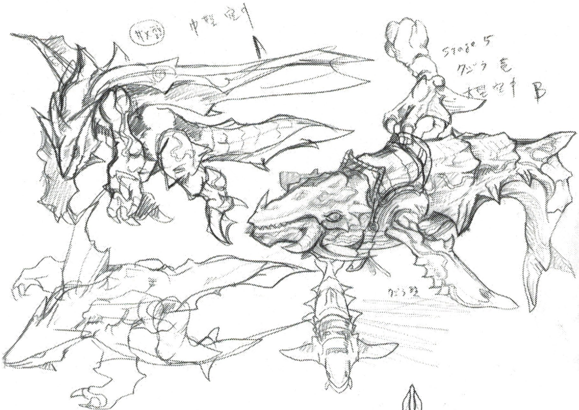
シェンルーン

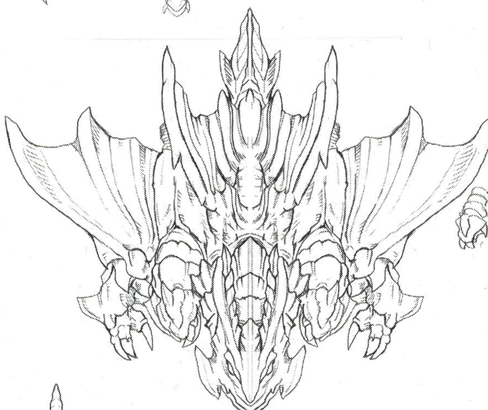


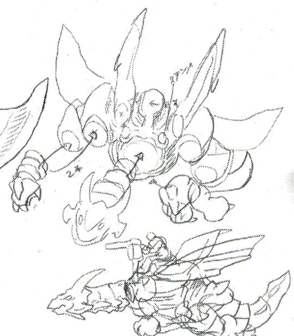




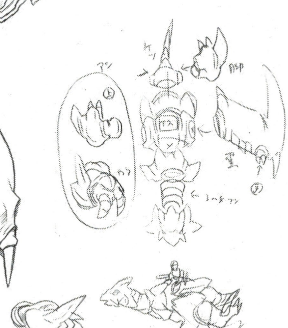


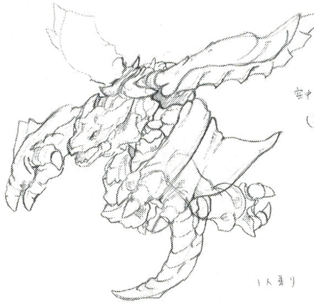


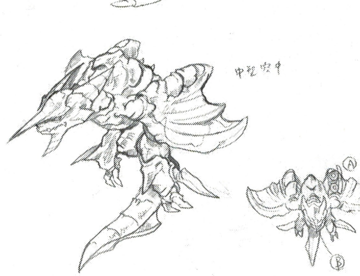




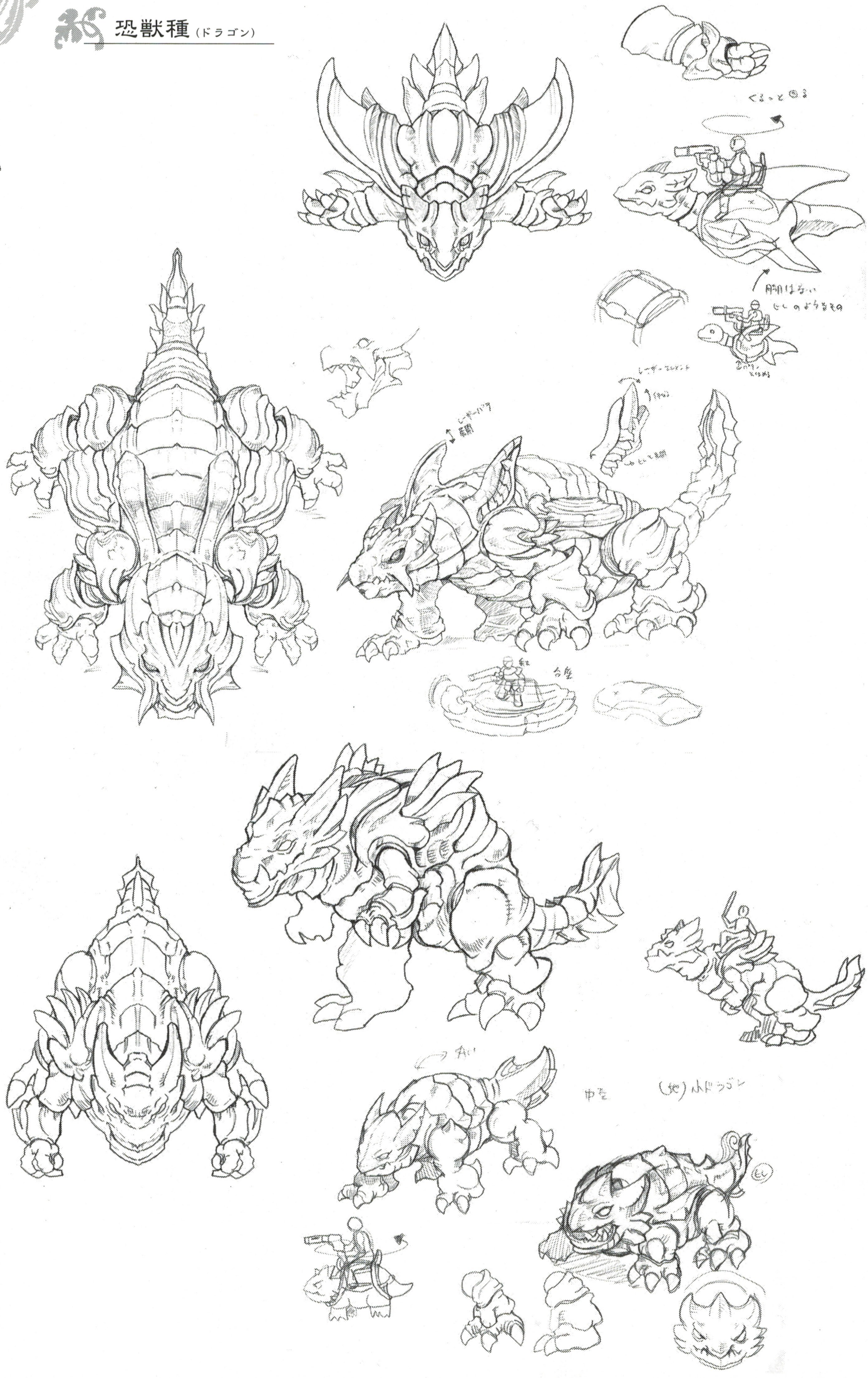


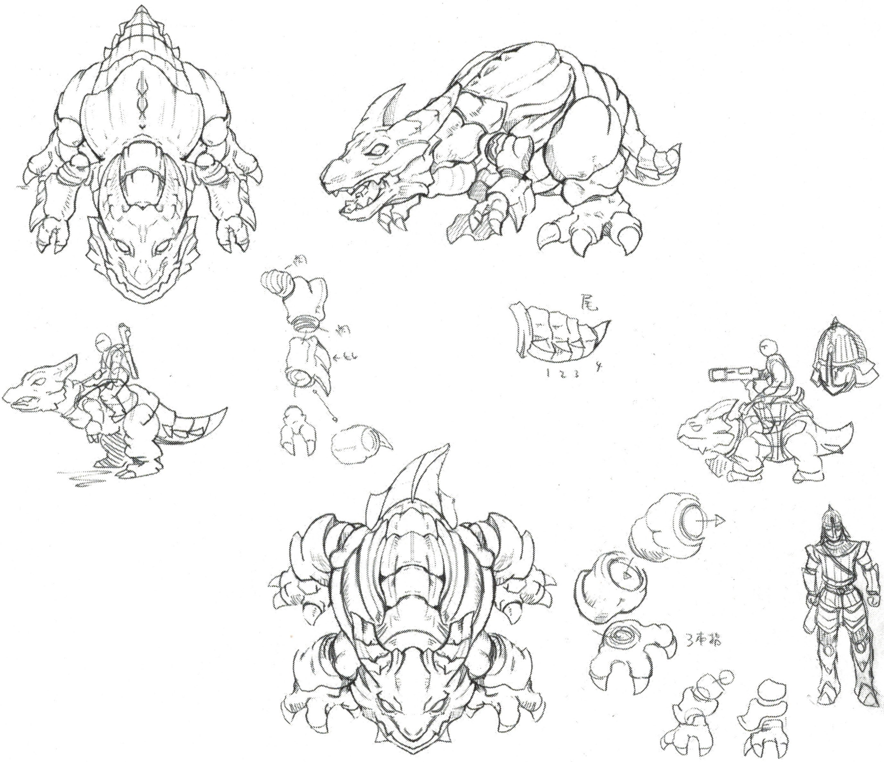




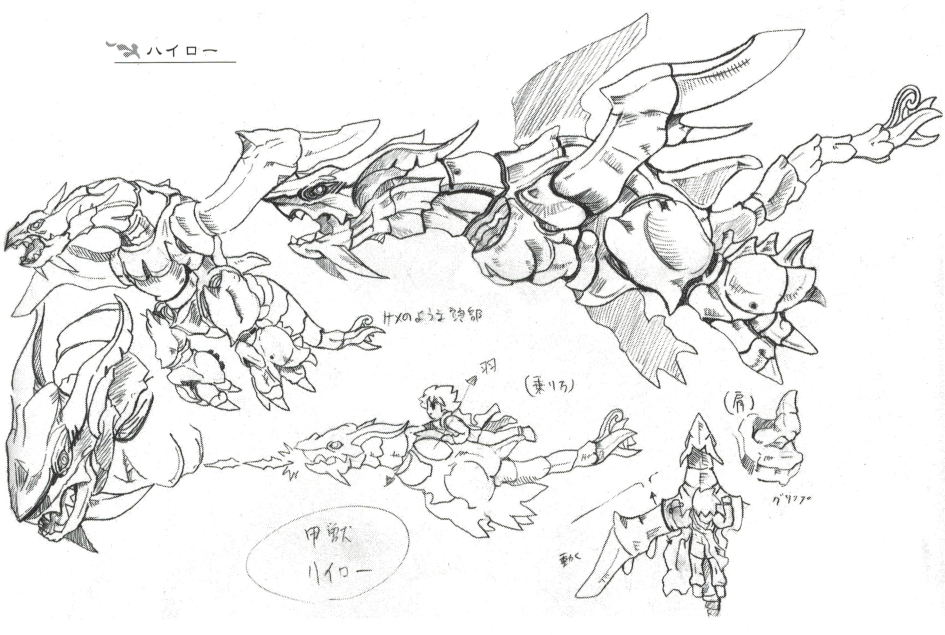


恐獣種（ドラゴン）





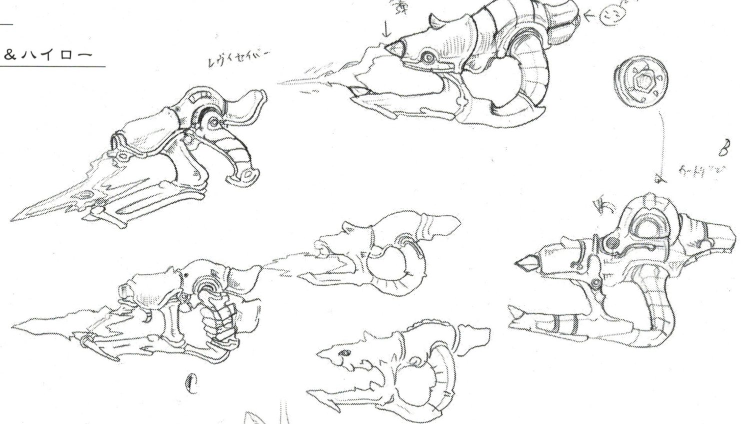
ハイロー

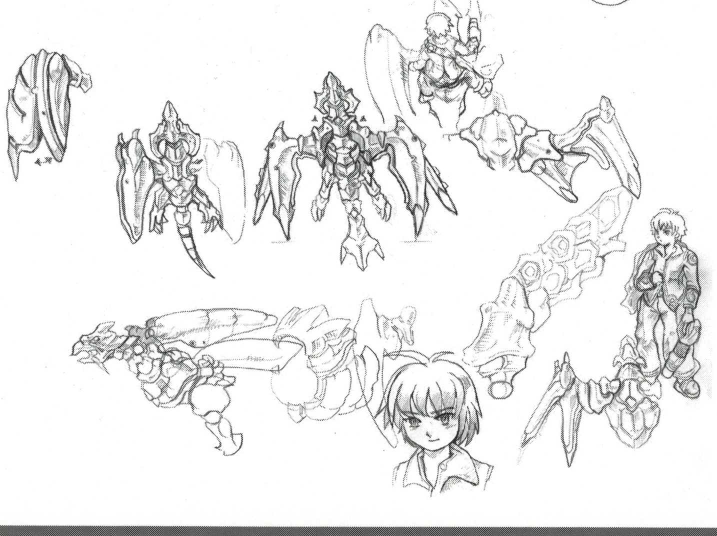


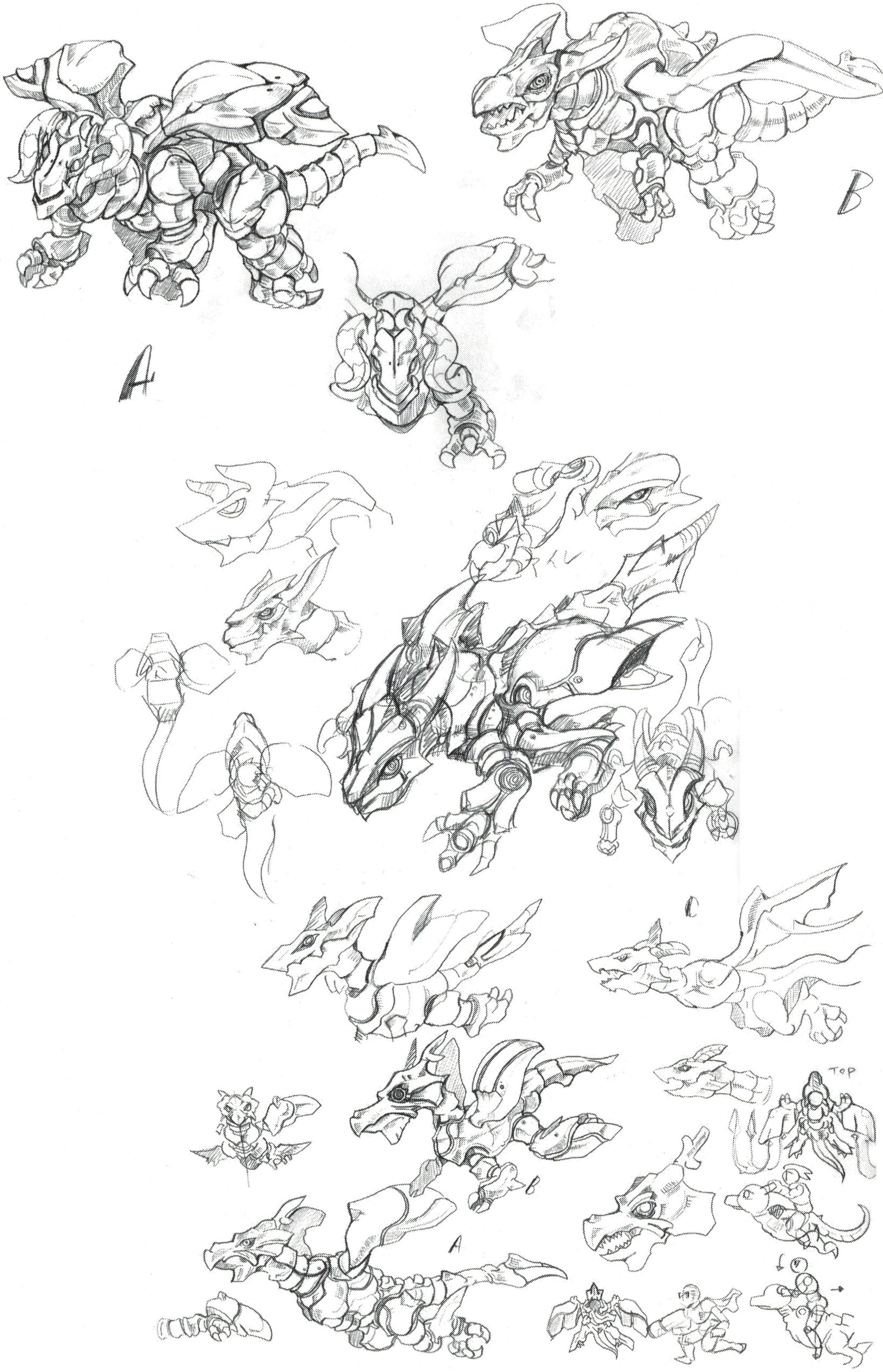


開発初期

パルム＆ハイロ～

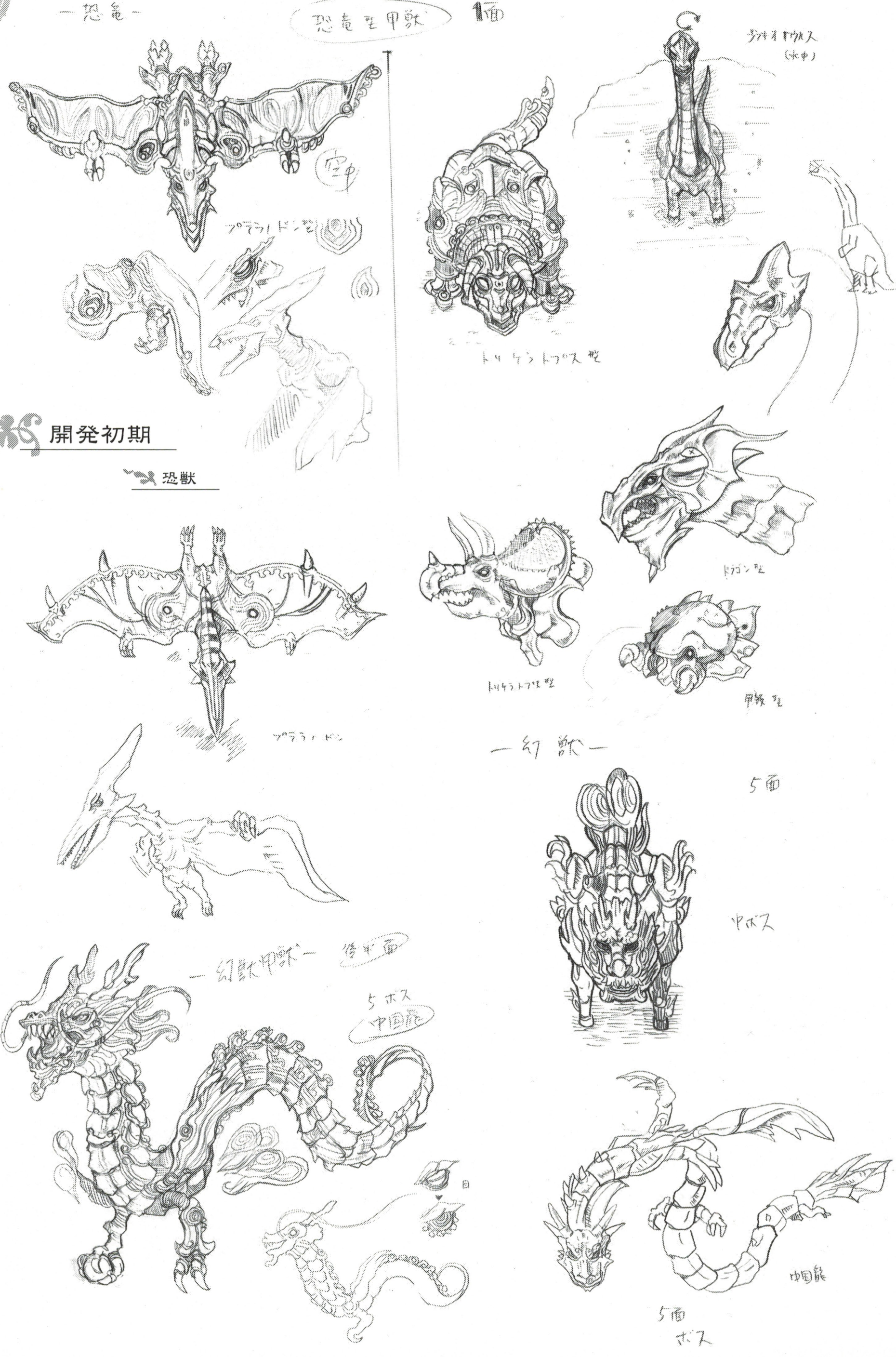


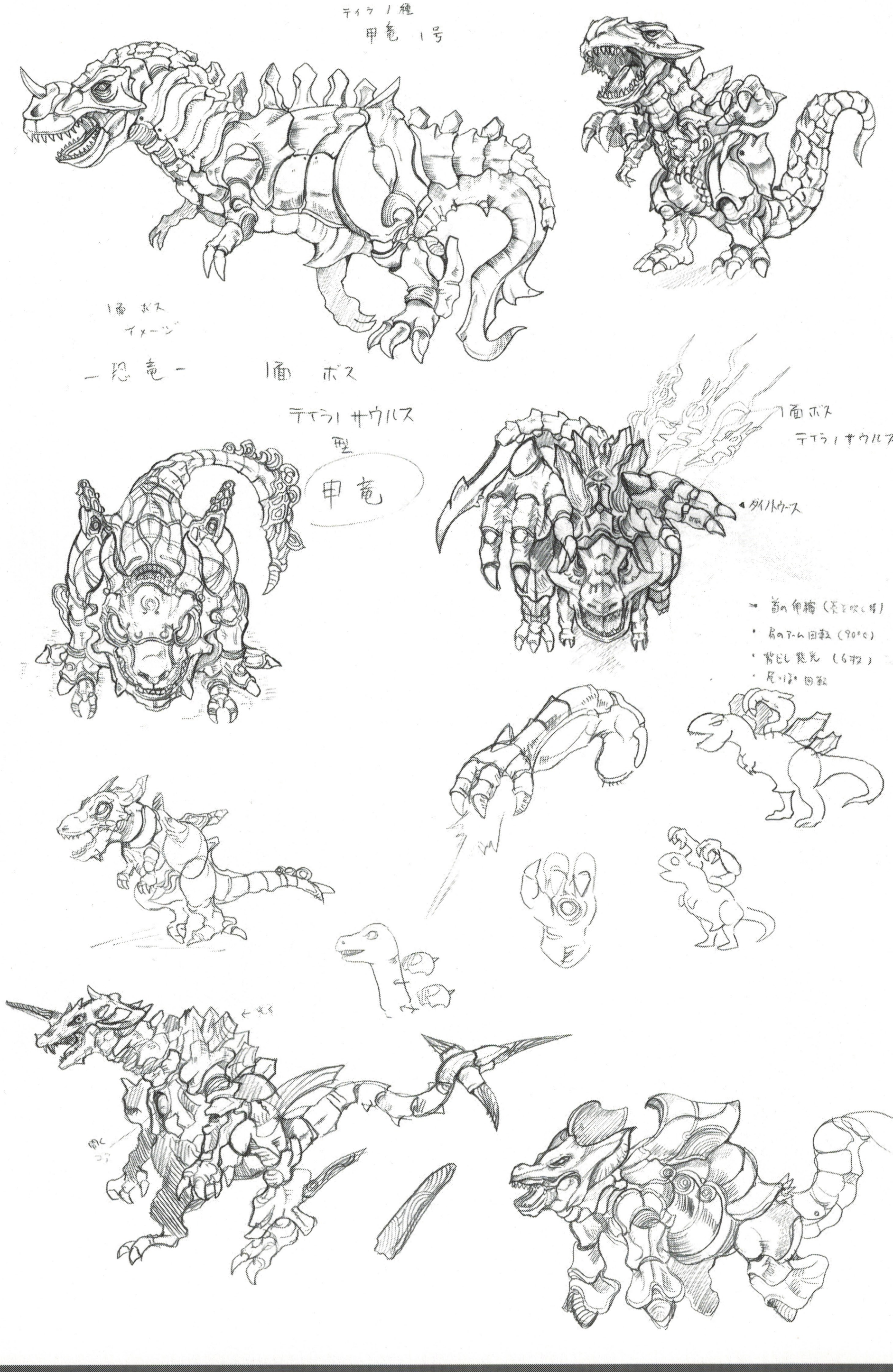



A
B
C
TOP

開発初期

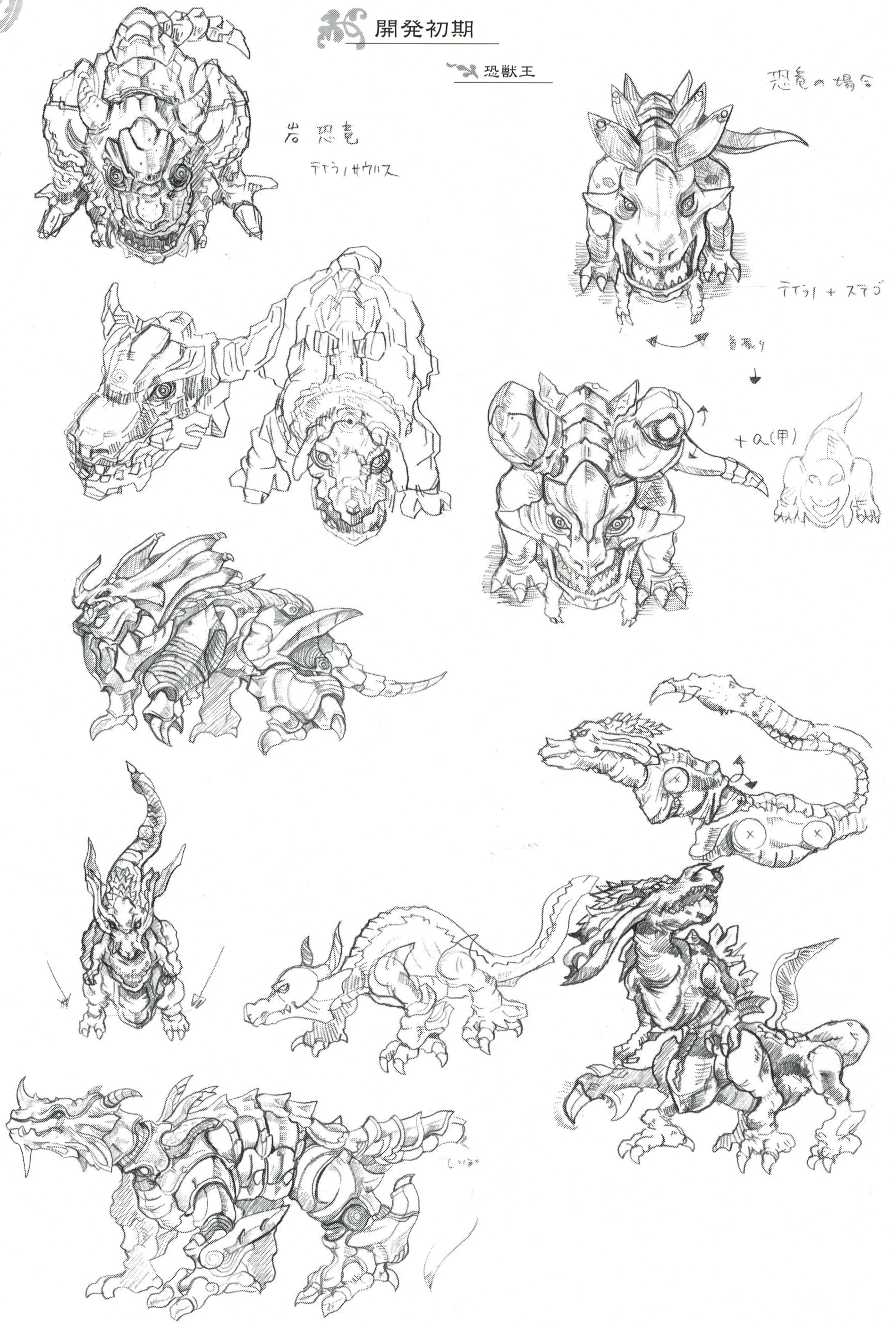
恐獣

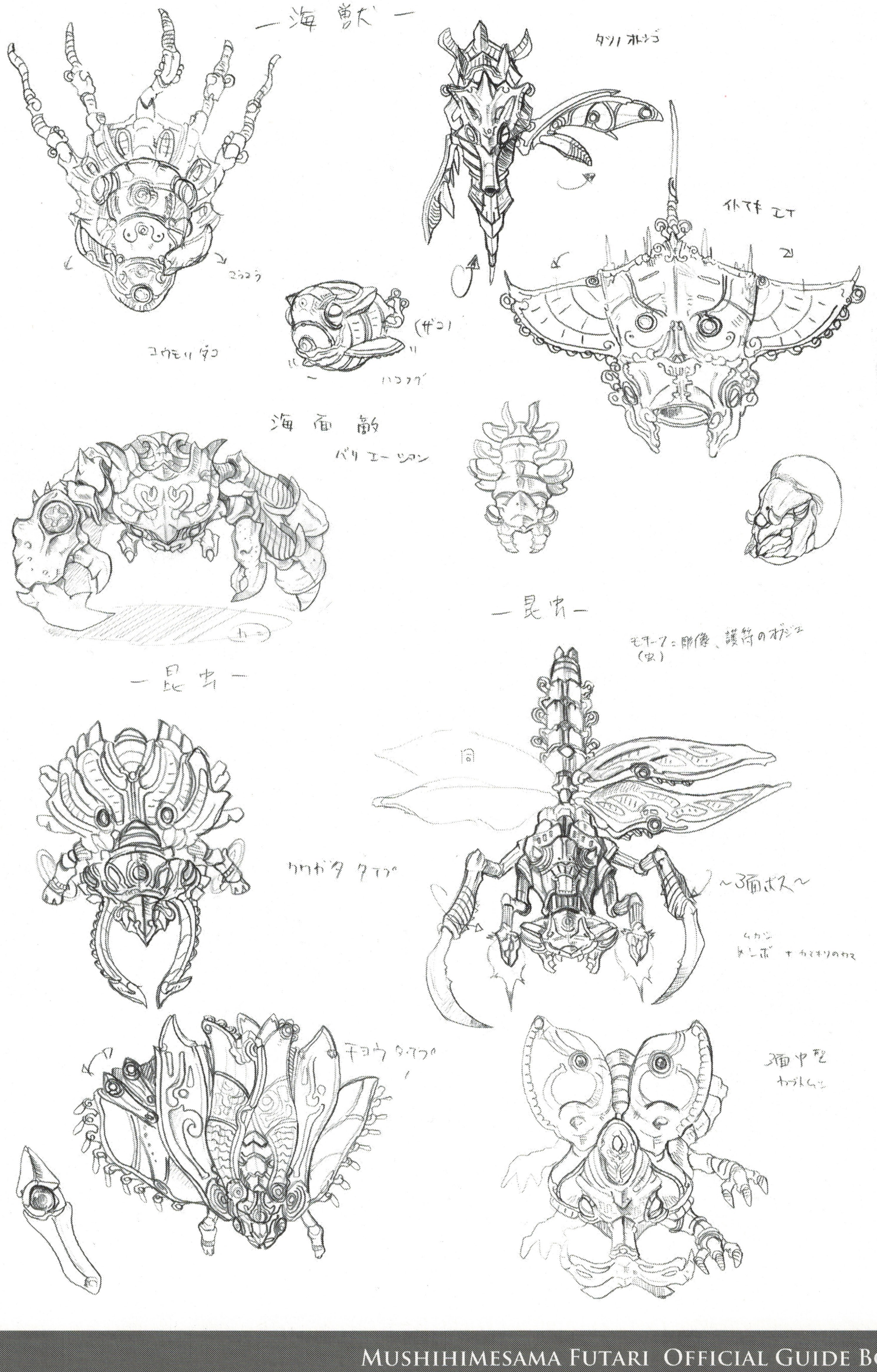

—恐竜—
恐竜型甲獣
1面
空中
プテラノドン型
トリケラトプス型
ブラキオサウルス
(水中)
ドラゴン型
トリケラトプス型
甲殻型
プテラノドン
—幻獣—
5面
中ボス
—幻獣甲獣—
後半面
5ボス
中国龍
目
中国龍
5面
ボス

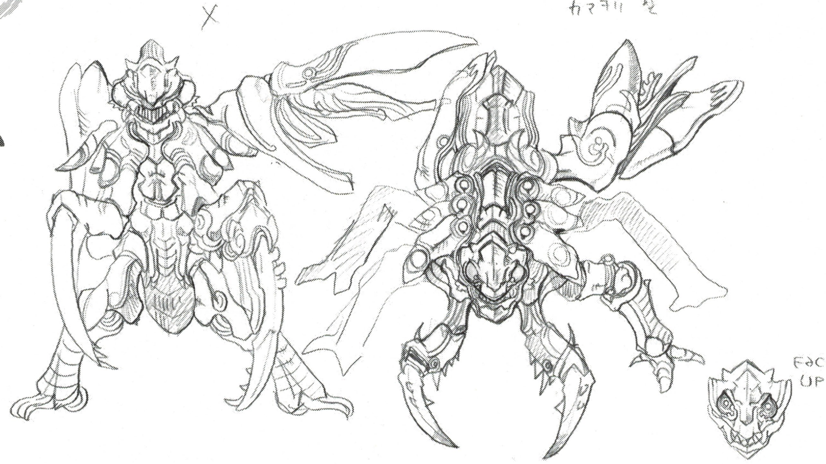

ティラノ種
甲竜 1号
1面 ボス
イメージ
ー恐竜ー 1面 ボス
ティラノサウルス
型
甲竜
1面ボス
ティラノサウルス
ダイノトゥース
首の伸縮（炎を吹く時）
肩のアーム回転（90°c）
背ビレ発光（6枚）
尻っぽ回転

開発初期

恐獣王



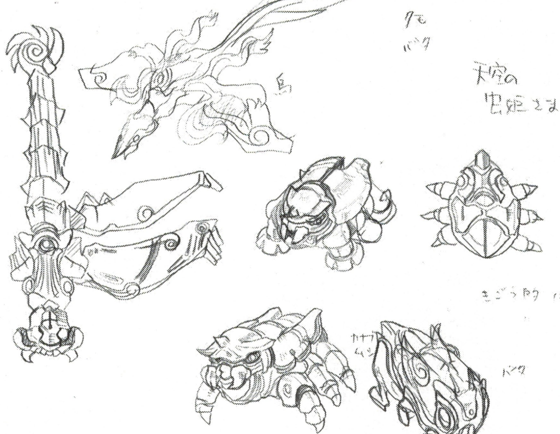

—海獣—
タツノオトシゴ
イトマキエイ
コウモリダコ
(ザコ)
ハコフグ
海面敵
バリエーション
—昆虫—
—昆虫—
クワガタタイプ
~3面ボス~
チョウタイプ
3面中型
カブトムシ

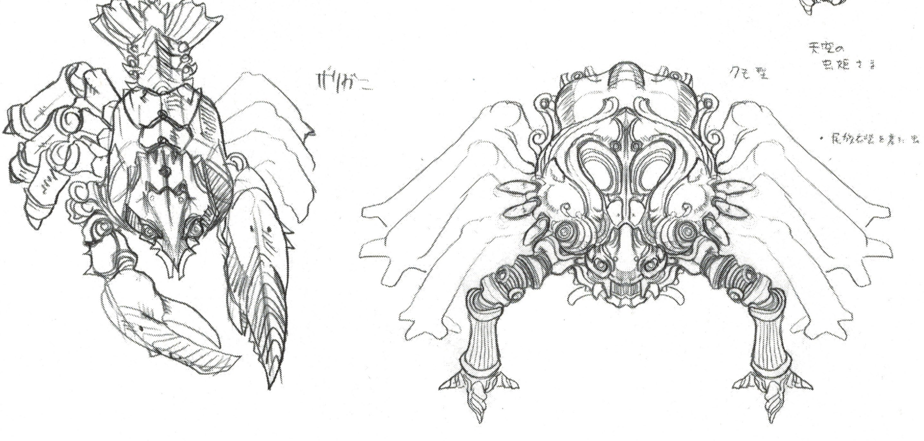


開発初期

神甲獣

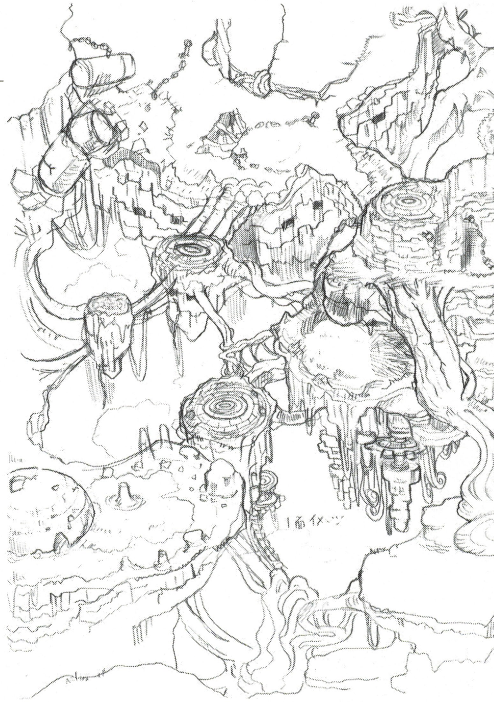




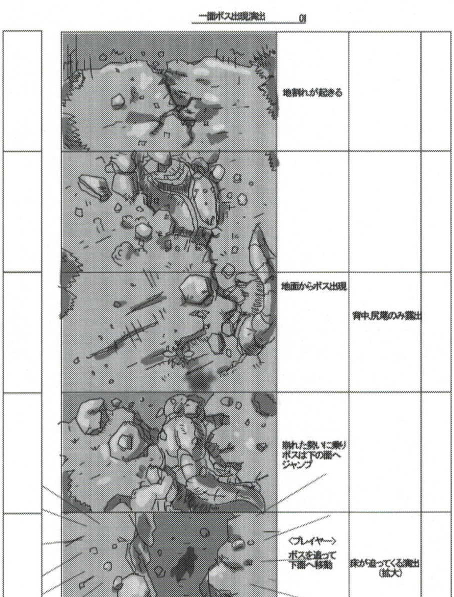


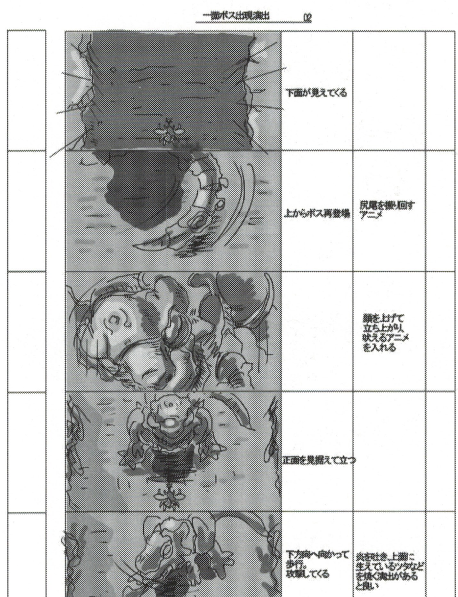
その他

ステージ1イメージ



演出コンテ





CHARACTER VOICE

	レコ ＜CV：吉井 唯＞
キャラセレクト決定時	また逢えたねっ！
ステージ１開始時	すご〜い、島が浮いてるよぅ！ この子たちも甲獣なの？
ステージ１ボス戦前	キャッ！ビックリした〜
ステージ２開始時	これが雪ぃ？初めてみたぁ うわぁ寒ぅうぃ、なんなのここ？
ステージ２ボス戦前	うわっ！キンイロっ避けてっ！
ステージ３開始時	あれっ？なんでここにいるのぅ？ この子たちっ！シンジュが森の！？
ステージ３ボス戦前	シンジュが森に帰ってよぉ！
ステージ４開始時	みんなっ！やめてよぉ！ まさかっ、クロガネの仕業なの？
ステージ４ボス戦前	やめなさいっクロガネっ！
ステージ５開始時	ここが、噂の神殿…なのね ここにいるの、パルムの仲間…？
ステージ親衛隊戦前	待って、パルムの兄弟なんでしょ！
ステージ５ボス戦前	私だって…アキが死ぬなんて…
アイテム取得時	ヤ〜ン！
復帰時	レコ、負けないもん！ ※1〜2面 パルムに笑われちゃうよぉ ※3〜5面
ボム発射時	え〜い！
デス時	きゃぁあああああ… ※1〜2面 パルムぅうううう！ ※3〜5面

	パルム ＜CV：飯田 奈保美＞
キャラセレクト決定時	さぁ、出発だよっ！
ステージ１開始時	ここは恐獣たちの島なんだ 恐獣種って言うんだよ
ステージ１ボス戦前	こ、これはっ…恐獣王！
ステージ２開始時	雪で前がよく見えないなぁ… ここは水晶の海だよ、レコちゃん
ステージ２ボス戦前	海獣王だ！ハイロー、頼んだよ
ステージ３開始時	うわっ、シンジュが森の甲獣！ こいつら、やる気まんまんだぁ！
ステージ３ボス戦前	帰れっ！レコちゃんに従うんだっ！
ステージ４開始時	えっ…里がこんなに ああっ！里のみんながぁ
ステージ４ボス戦前	覚悟しろっ！このぉ
ステージ５開始時	もう戦うしかないみたいだ ここで戦ったらみんな死んじゃうのに！
ステージ親衛隊戦前	やめてよっ！みんなは母様に騙されてるんだよっ！
ステージ５ボス戦前	レコちゃんは兄さまを救ったんだ、レコちゃんは悪くないんだっ！
アイテム取得時	やったぁ！
復帰時	まだまだぁ！ ※1〜2面 レコちゃんも頑張ってるのに ※3〜5面
ボム発射時	今だっ！ハイロー
デス時	あぁぁぁ！ ※1〜2面 レコちゃぁああん ※3〜5面

	ラーサ		＜CV：中村 美穂＞
キャラクター登場時	●対レコ 私(ワタクシ)の、私の可愛いアキを、よくもぉっ！ ダマれ！このガキがぁっ！ ●対パルム そんな女をかばうなんて、バカだねお前は ふん、オマエの代用品などいくらでもいる、死ね	攻撃時	泣けっ！わめけぇ！
		攻撃時	ホホホ、怖いざましょう
		うろうろ時	オッホホホホッ
		ダメージ時(A)	ぬぉわぁあああっ！
		ダメージ時(B)	痛っ！まだざんすよっ！
〜第二攻撃形態直後〜	●対レコ 森の毒でパルムもおしまいだ！この厄病神めがっ ●対パルム ぐうっ！どうせお前は森の毒で長く無いわっ！	デス時	うげぇえええええぇぇえ、よくもぉ…
		『虐狂の鬼死母神ラーサ』開幕時	ウッフフフフフ……虐狂(ぎゃっきょう)の 極悪上弩(ごくあくじょうど)へようこそ

ARCADE STAFF

PRODUCER
Kenichi Takano

DIRECTOR
Tsuneki Ikeda

PROGRAMMERS
Tsuneki Ikeda
Takashi Ichimura
Yuji Inoue

CHARACTER DESIGNER
HACCAN

CHIEF DESIGNER
Hideki Nomura

DESIGNERS
Hiroyuki Tanaka
Toshiyuki Kuroiwa
Takeharu Isogai

VOICE ACTORS
RECO
Yui Yoshii
PALM
Naomi Iida (AS KIKAKU)
LARSA
Miho Nakamura (AS KIKAKU)

MUSIC COMPOSERS
Manabu Namiki (Basiscape)
Kimihiro Abe (Basiscape)

SOUND CREATOR
Reeb

IMAGE SONG by AM SHOW
"Kiniro no Hosifuru Utakata no Yoru ni"
Words/Music
Natsuko Naitou
Vocal
Yui Yoshii
Natsuko Naitou
Guitar
Yuri Nakanishi
Recording Engineer
Ryoji Uezu
Sound Director
Daisuke Matsumoto

ASSISTANT WRITERS
Hiromi Yamaguchi
Kaori Itamura

PV DIRECTOR
Showgo Ookawa

SUPERVISOR
Sanae Ikeda

SPECIAL ASSISTANTS
Toshiaki Tomizawa
Atsunori Aburatani
Katsunori Nakamura
Takayuki Yoshino
Takatsugu Furuhata
Maiko Mori
Kentarou Nakama
Takeshi Satoh
Takato Yamashita
Mao Shimura
Hiroyuki Morita
Norihiko Higashi
Shinya Kutsukake
Shunsuke Mori
Takeo Suzuki
Hiroki Tamiya
Kinichirou Iizuka
Takako Odajima
Yasushi Imai

Akane Suzuki
Satomi Yakuwa
Claudia Kurihara

AMI ALL STAFFS

DEVELOPMENT BY CAVE 2006

Comments

コメント

MUSHIHIMESAMA FUTARI

OFFICIAL DVD

担当プレイヤーコメント

ORIGINAL

GFA2-ISO

今回オリジナルレコ、同パルムを担当しましたGFA2-ISOと申します。
オリジナルの特徴として、条件を満たすと(トータル琥珀カウンタが7万)弾速が異常に上がる点でしょう。(以下トータル琥珀カウンタ＝カウンタ)
発売から10日程で発覚しましたが当時は手も足も出ず、ボスで粘ったり面の開幕でボムを使ったりと小細工をしてました。
しかし、低ランクで練習した成果が出るようになると道中はほぼノーボムでいけるようになり、スコアUPにも繋がりました。

今回は2キャラということで、収録順はレコ→パルム→レコとしました。
レコは2面でやや落ちているものの、過去に2回しか成功したことがない3面でのカウンタ1000増パターンがそのまま繋がり、かなり満足してます。
逆にパルムは一度しかクリア出来なかったために、もう少し煮詰めたかったというのが本音です。
また、パルムの収録中(6月)にはまだオマケの話が出ていなかったので、パルムのオマケが少ないのはそのためです。ご了承下さい。

最後に、このDVDをお買い上げ頂いた皆様、ケイブの池田さん、今井さん、収録メンバーの皆様、ありがとうございました＆お疲れ様でした。

Original Reco & Palm Player

ORIGINAL RECO (NOMAL)

【ステージ1】
道中：最初に岩が出てくるところは地上の中型ザコを残しておくことで、岩をショットモードで破壊することが可能です。
弾消しの首長竜は先に破壊するより粘った方が数十万高くなります。
ボス：2面のカウンタ調整のために粘ってカウンタを落とします。カウンタが5920～5950で撃破。
ただし、ボスの出す琥珀がランダムなので安定しません。多い時と少ない時の差は100を超えます。
終了時の下三桁は400～450がベストです。
自己べは1990万です。

【ステージ2】
道中：氷柱のクラゲは出来るだけショットモードで破壊します。撃ち込みタイミングは処理落ちがかかった直後。粘りすぎても落ちます。DVDは3連氷柱で失敗しているために道中のスコアは低いので、オマケを参照して下さい。
ボス：特になし。道中のカウンタが多くて余った時は最終形態はショットで粘るくらいです。
終了時は900～950がベストです。
自己べは8670万です。

【ステージ3】
道中：蟻塚はレーザーであぶって、メインショットで蟻を倒すようにします。適度に地上琥珀も回収しますが、回収速度がランダムなので、非常に頭が痛いです。特に一個目は最速回収が最低1回は来ないとそれだけで捨てゲー濃厚です・・・。
前半は決まればステージ琥珀カウンタ9400を超えます。
後半の3個目の蟻塚は粘りすぎると4個目の蟻塚が消えるので要注意です。
DVDでは奇跡的に上手くいってカウンタ1000増しに成功してます。
ボス：最終形態はショットで破壊すると地上琥珀が出るので、モードに関係なくショット破壊します。
終了時は900～1000がベストです。
自己べは16400万です。

【ステージ4】
道中：中ボスは巣を張っているときにショットで本体を破壊すると大量の琥珀を出すために、モードに関係なくショット破壊します。
ボス：第二形態の丸い物体は粘れば分裂して増えます。
次の面のために最終形態は粘ってカウンタを減らしたいのですが、死ぬので速攻で倒してます。
終了時は000～100がベストです。
自己べは26620万です。

【ステージ5】
道中：前半は灯篭の琥珀を緑回収したいので、レーザーモードでもショット破壊してます。前半は上手くいけば4000万超えます。
そして、7万ランクです。いつもよりカウンタ1000多いので70000～71000までは初見です。実際に死にそうになってます(笑)。
7万ランクは途中で死んだら絶対に到達出来ない＝本番のみ、なので低ランクでイメージしながら練習することが大事です。途中ボム使っているのは、安全且つ中型機を破壊出来るためです。
しかし、8万超えでさらに走行点が増えるためにケチって逃がす方が高くなりそうです。
(いつものペースだとケチったら低いという結論だったので、ケチるパターンを作ってません)
1UP後の灯篭4個は難所です。未だに死んだり未破壊とかあります。
ボス：第一形態三番目は運なので、キツイようなら即ボムを心掛けてます。
第二は開幕が厳しいです。ここでボムらされたら、もう一発撃ちます(キツくなくても)。開幕ケチれた場合は、2番目の自機狙い弾ラッシュでボム使います。
第三は開幕で2発決めボムです。7万発狂ループは人間には避けれないので、その攻撃が来ないように瞬殺します。

ORIGINAL PALM (ABNOMAL)

【ステージ1】
道中：レコと同じです。
ボス：レーザーの威力が高いために突入でカウンタ6400超えていれば1000増し出来るかもしれません。

【ステージ2】
道中、ボス共にレコと同じです。

【ステージ3】
道中：蟻塚は横に行きサブショットのみ当ててあぶります。メインショットが当てられないためにどうしてもレコより低くなってしまいます。
ボス：レコと同じです。

【ステージ4】
道中、ボス共にレコと同じです。

【ステージ5】
道中；1UP前は火力があるためにレコと違いノーボム可能です。灯篭4個地帯は現状だと全滅無理です。やり方しだいではいけそうな気もします。もし全滅出来ればノーマル<アブノーマルでほぼ確定だと思います。
ボス：形態ごとにボムは、0-0-3でいけます。安全にいくなら1-1-3。5発あれば弾避けはほとんどしなくても倒すことができます。

MANIAC

Clover-TAC

マニアックモード・レコのプレイを担当させて頂きましたClover-TACです。エスプガルーダⅡに続きまして、DVD収録のお手伝いをさせて頂きました。
今回の収録にあたり、とりあえず自分の目標はマニアック10億OVERとして収録に臨みました。ガルーダⅡの時のハードなスケジュールと違い、今回はかなり収録期間に余裕があるな～と思っていたため、のんびり頑張ろうかと思っていた矢先、収録開始初日にいきなり10億が出てしまいました(たしか10億500万ぐらい)。そこで終了してしまうのも流石にどうかと思いましたし、内容的にも失敗している箇所がいくつかあったので、少しパターン研究をして点効率を上げてから、より良い内容を目指して収録に再チャレンジしました。…が、そこからが苦難の道のりの始まりでした。以下、解説ページには書けなかった裏解説です(笑)。

1面：道中・ボスともにシビアなタイミングが要求されるため、気がついたら全ステージで1・2を争う安定しない面となってしまいました。収録終盤は1000万単位の勝負をしていたのに、油断すると1面だけであっという間に500万とか落ちるので、開幕から全く気が抜けませんでした。
2面：前半の4連ウチワエビ地帯が、前述のパターン研究で大幅に変更した場面です。ただし難易度も激高になってしまい、今回の収録中キンイロ撃墜率No.1の場面と化しました。ここはほんとにびっくりするぐらい抜けられませんでした(笑)。加えて2面はボスも含め全体的に難しいので、1日やって2面が抜けられない…ということはザラでした。
3面：やっとの思いで2面を抜けても、ジガーマの巣(通称アリ塚)が猛烈な難所として待ち構えます(しかも4ヵ所)。3面を抜けたらもうチャンス！というつもりでやっていました。
4面：ここまでの面のキツさに比べたら遥かに楽…なはずなのですが、灯台の弾の回転方向、中ボスの動き、カミキリムシの動きなど、微妙な各種ランダム要素によって密かに苦しめられます。ボスは誘導に失敗して異様に怪しい避けが炸裂していますが、まあご愛嬌ということで(汗)。
5面：最終面というプレッシャーにやられさえしなければ、特に難しい場面はないので最も安定する面です(2、3面のほうが100倍難しいです)。というよりも、ここまで来る苦労を考えたら安定させないとやってられない、というのが正直なところでしょうか。

…他にも挙げればキリがないんですが、まあそんなこんなで、気がつけば収録期間ギリギリまでプレイしていました。当初目標となるはずのスコアをスタートラインとして粘り続けたプレイですので、そういう意味でも内容としてはまあまあかな、と自分では思っています(結局完璧なプレイには至りませんでしたが)。
またこういった映像の収録ですと、普段は意識しない「見せるプレイ」といったところをどうしても意識してしまうのですが、今回は他のモードもありますので、マニアック・レコに関しては(良くも悪くも)ただ純粋に高いスコアだけを目指したプレイ収録ができたと思います。
最後になりますが、大変お世話になりましたDVD製作関係者の方々、お買い上げ下さった皆様に厚く御礼申し上げます。ありがとうございました。

Maniac Reco Player

Maniac Reco (Nomal)

【基本方針】
①できるだけ倍率が最大値(9999)を超えないようにする。(オーバーした分の倍率は丸々損してしまうため)
②できるだけ高い倍率をかけた得点アイテム(青琥珀)を取得する。(最大倍率は9999)
③できるだけたくさん倍率アイテム(黄色琥珀)を取る。(総取得数はステージクリアボーナスで確認可)
※赤レーザー、青琥珀取得時の倍率減少などのシステムはシステム解説のページを参照してください。

【ステージ1】
5500万～6100万(道中2100万～2300万)
マニアックモードにおける稼ぎの基本ですが、空中の中～大型機をメインに、できるだけ多くの敵を赤レーザーで倒して倍率を溜めていきます。地上の敵はレーザーで倒すと地上琥珀が出現しない=赤レーザーで倒してもあまり得しないため、地上の敵はできるだけショットで倒してゲージ維持にまわした方がプレイが安定します。
ボスのとどめは、わずかなタイミングと運によって最悪500万程度落ちることもあります。爪を突き立てる攻撃・6射目の紫丸弾が左下画面外に消える直前、かつ8射目が2/3ほど放たれたところで倒すようにしています。

【ステージ2】
28000万～29000万(道中14000万～15000万)
このステージでは場面ごとの弾消し効率を上げることも勿論重要ですが、ステージ全体を通しての倍率配分を特に意識する必要があります(×9999⇒×8000⇒×8000と倍率をかけるよりも、×9000⇒×9000⇒×9000の方が高い)。本編では中ボス突入時に青琥珀を取りすぎた=倍率を落としすぎたため、中ボス後～ボスまでの全ての倍率が下がり、大きく点を落としてしまいました。
ボス戦はイカリングで稼ぎますが。リングから射出される弾ができるだけ多く画面内に入るように画面のスクロール、ボスの誘導などを駆使してリングの射出位置を調整しています。

【ステージ3】
19000万～20500万(道中15500万～17000万)
2面と異なり、一回一回の弾消しでどれだけ稼ぐことができるかがメインで問われる面です。
ジュゴウロッドは、左右から集まってくるミーガをなるべく撃たないようにして壊すと琥珀の取得量が上がります。4箇所あるジガーマの巣からジガーマを多く出すためには、弱いショットをできるだけ長時間撃ちこみ続けることがポイントです。中ボスは赤レーザーで倒してもなぜか弾が青琥珀になってしまうので(バグ?)、ショットで倒します。
ボスの発狂でボムを使っているのは、ボム使用によって倍率が低下しても、敵弾が多い状況で倒したほうがスコアが高くなるためです。ラクしたいから、というのも大きな理由ですが。

【ステージ4】
20500万～22000万(道中12500万～14000万)
今回の収録内容で唯一、大きく失敗した面です。最後から2匹目のデスヤスデ・ガイン(通称ハリガネ虫)で赤レーザーを失敗した影響で、1000万点近くスコアを落としてしまいました。すいません。パターンが崩れたことにより、本来青琥珀で弾消しするはずの場面を急遽黄色で弾消しするといったアドリブを入れています。
余談ですが、実際のプレイにおいて全てのパターンが完璧に決まるということはほとんど無いと思います。ですから、ミスしたときにどれだけフォローができるか(フォローパターンを持っているか)ということも、本来のプレイと同じぐらい重要だと自分は考えています。
その他、道中2匹目の蛾は「形態を変化させてから少し放置しておくと大量に弾を撃ち始める」という性質を利用しています。

【ステージ5】
30000万～31000万(道中19000万～19400万)
基本的な方針は今までの面と同様ですが、道中に点在する建物は非常に多くの琥珀を出すので、特に意識しておきます。道中1回目のボムは、灯篭を安定して全て壊すために使用しています(灯篭は実質1本約400万点)。灯篭がボムで壊れてしまわないように、ボムの投下位置やタイミングに注意します。2回目のボムは、赤い龍を赤レーザーでとるために使用しています。どちらの場面でも、ボムによる倍率低下のマイナスを大きく上回るメリット(稼ぎだけでなく、プレイの安定という面でも)が見込めるため使用しています。
ボスは時間による倍率低下速度が早いので、レコの場合は第二形態を青琥珀でとるのが良いでしょう。

MANIAC

KTL-NAL

マニアックモード・パルム担当のKTL－NALです。
今回の収録では自分が目標としていた点数(9.8億)を出せて満足しています。
しかし映像では細かなミスが目立ってしまい、見苦しい点が多少あるとは思いますがご容赦ください。
またレコとパルムが一緒のパターンでは面白くないのではないかということで、あえて別のパターンを使用している場面もあります。
違うパターンを使用しているため、点数は多少ロスしていますがこういうパターンもあるんだ、という感じで参考にしていただけると幸いです。

街中ではパルムを使っている人をあまり見かけませんが、パルムはレコと比べて使いづらい部分が多く難しく感じてしまうと思いますが、レコにはない面白さがあると思いますので、この映像を見て刺激を受けた人は是非やってみてください。

これだけだと少し寂しいので、少しばかり今回の収録での苦労話でもさせてもらいます。
今回の収録でパルムに関しては本当にサブウェポンのレーザーに泣かされました。
軌道が不安定なせいで赤レーザーが安定しなかったり、敵を倒すタイミングが安定してくれなかったりして、その度に点数が落ちていってしまい、そのせいで記録更新のチャンスを何回も逃してしまい心が折れそうになったことは幾度となくありました。
もうひとつの敵は画面内に発射できる弾数が少ないためか、スローがかかる場所がレコと比べて圧倒的に少なく(特に４面)スローがかからない状態で敵弾を避ける場面が多く、非常に安定しないため、点数は高いのに死んでしまうという事も非常に多かったです。
逆に５面は敵弾が多いためスローがかかりやすくて、意外と安定してました。
この二つの要素が重なりチャンスを数えきれないほど逃しましたが、最終的にはいい映像が撮れたと思っています。
何だか苦労話というよりも愚痴っぽくなってしまいましたが、本当に大変でした(笑)。

最後にこのDVDを購入していただいた方々、製作スタッフの方々に厚くお礼を申し上げます。
ありがとうございました。

Maniac Palm Player

MANIAC PALM (ABNOMAL)

【ステージ1】
目標5800万以上
基本方針…この面は中ボス破壊後とボス一形態目破壊時に倍率を9999倍にしますが、それだけだと倍率が余ってしまうので、余った倍率をいかにうまく使うかが大事です。
道中…映像では特にミスもありませんが、岩の落下パターンがランダムなため、岩があまり撃てない落下パターンがきてしまうと、こちらにミスがなくても点数がばらついてしまいます。
ボス…一形態目を破壊したときに発生する爆風の数がランダムなため、映像では9999倍にできていませんが、決まればボス突入6650倍ぐらいあれば9999倍になります。映像の得点は平均ぐらいです。

【ステージ2】
目標33000万以上
基本方針…この面は倍率をかけるときに常に9999倍にしておくのが理想です。
しかし次のポイントの事を考えて必要以上に倍率を減らさないようにするのが大事です。
倍率を減らしすぎるとその場所では得をしていますがトータルでみると損をしてしまいます。
道中…基本的に大きなミスはありませんが、全体的に赤レーザーで弾消しをした際に9999倍になっておらず、全体で300万ほどロスしています。
ボス…このボスは弾消しのタイミング次第で点数がかなり変わってしまうのでスコアを狙ううえで非常に重要なボスです。
一形態目…破壊する際に少し琥珀の回収量が落ちてしまい、9999倍になっておらず100万以上ロスしています。
二形態目…この形態はボスの動きに合わせて、自機の動きを変えていかないと点数がかなり左右されてしまうので(±400万ぐらい)何パターンかあるボスの動きに対応したパターンを作ることが非常に重要です。
三形態目…この形態はボスの攻撃をループさせるというのがいちばん難しいですが、ループさせることができれば弾消しの数自体は安定しているので、点数がばらつく事はほぼありません。

【ステージ3】
目標49000万以上
基本方針…この面は一度の弾消しで何点取れるかが非常に大事なステージなので、基本的には画面内に敵弾を溜めれるだけ溜めてから弾消しを行います。
道中…映像では前半の一回目、二回目の赤レーザーでそれぞれ2500倍、二回目の赤レーザー 1000倍落ちてしまい、これだけで1000万以上ロスしてしまいました。
ミスした箇所以外は特に問題ありません。
また道中後半は頑張って倍率を稼ぎにいってもそれほど点数が変わらないくせに安定度が一気に下がってしまうので、映像では安定重視のパターンにしています。
ボス…このボスに関してはレコと同じように二形態目と三形態目で倍率をかけるのがいちばん高いのですが、あえて点数は少々ロスしてしまいますが、パルムしかできないという事もあってあえて映像のパターンにしています。

【ステージ4】
目標69000万以上
基本方針…この面に関しては一度に弾消しをできる数が他のステージに比べて少ないので中型ザコなどにも積極的に倍率をかけていくのが大事です。
道中…中ボス後のデスヤスデ・ガインの赤レーザーとステージ最後に出現するガー・ハガロムに倍率を掛け損なってしまい、トータルで1000万ほどロスしてしまっています。
ボス…道中最後でミスってしまい倍率が余ったため、いつもより早いポイントで赤レーザーで形態変化をさせようとしていますが、その赤レーザーもミスってしまい映像的には非常に見苦しい事になっており、非常に申し訳ないです。
二、三形態目…二形態目の最後の攻撃(ボールのようなものが分裂する攻撃)に上手く倍率を掛けるのがとにかく重要です。
この攻撃はボールを上手く誘導しないと点数が低くなるうえに、危なくなってしまうので、誘導がとにかく重要です。映像ではかなり危なくなっていますが、点数的には文句なしです。
三形態目も特にミスはありません。

【ステージ5】
基本方針…この面はとにかく灯篭が大事です。
撃ちもらしてしまうと一本400万落ちなので、とにかく撃ちもらさないようにします。
道中…倍率をかけるポイントでは特にミスはありませんが、1UP後に出現する左右二本ずつある灯篭を一本しか撃てていません。
パルムでは灯篭を全て撃つのが撮影時のパターンでは不可能なため、三本撃つパターンにしていますが、それでもミスしてしまい800万ほどロスしています。
道中はそれ以外の場所ではミスは特にありません。
道中でボムを一発使用していますが、これは赤レーザーを安定させるために使用しています。
ボス…このボスは3面ボスと同様レコとパターンが違い、一、三形態目で倍率を掛けます。
しかしこちらのほうがほんの少し点数が低くなりますが、レコのパターンと比べて弾を避ける回数が圧倒的に少なくなります。
またボムを撃っているのはノーボムだと映像で破壊しているタイミングに間に合わないためです。

ULTRA

ユセミSWY

ウルトラ　レコ（ノーマル）を担当させていただきましたユセミSWYと申します。
今回、収録のお話をいただいた時、正直収録期間中にクリアできるのだろうか？と不安な気持ちがいっぱいありました。でもなんとか自分のできる範囲で一生懸命頑張り、結果、無事にクリア映像を収録することができて今ではホッとしております。
実際のところ、収録期間終了時点でクリアした回数は合計４回です（うち、DVD収録期間中は３回、それ以外は１回）。

内容についてですが、映像を通しで閲覧して特にパターンが大幅に崩れたところはなかったので（凡ミスは５ボス１の第二、第三形態でやってしまいましたが汗）見てくださる方には見ごたえのある映像にはなっていると自分では思ってます。
点数稼ぎにつきましても収録期間中に仕上げられそうなところはできる範囲で仕上げていき、収録できたと思います。

稼ぎプレイで特に苦労した所は２面の氷柱弾消し稼ぎでした。特に２面は弾をいっぱい出させてから氷柱を壊すとさらに点数が伸びるのですがレコでどこまで弾を出させてから壊せばいいかを纏めるのにすごく苦労しました。

おまけ映像ですが、ウルトラのレコはクリアが難しいキャラだと自分は思いますので、もうひとつのクリア映像としておまけに入れさせていただきました。
また、今現在クリアした中で残機を１機残してクリアすることができたのはこの映像が初めてです（苦笑）。

短いですが・・・
最後に今回DVD製作に関わった関係者の方々、お買い上げくださいました皆様、心よりお礼申し上げます。ありがとうございました！！
本映像をご覧いただいた皆様に対し、何かしらのお役に立つことがあれば幸いです。

Ultra Reco Player

Ultra Reco (Nomal)

【ステージ1】
このステージでは後半面で活かされるレコの通常攻撃最大のメリットであるワイドショットの範囲が狭い状態(ほとんど直線のみ)なので、早く壊さなければいけない敵と画面上に残しておいてはいけない敵を、とにかく優先的に壊すことが重要になります。
そこで慣れてきたら徐々に琥珀を効率よく回収していくスタイルに変えて行くことが重要だと思います。

【ステージ2】
レコで最大の難関である氷柱をいかにうまく処理していけるかが鍵を握ってます。
氷柱出現直後は氷柱が無敵なので出現後に少し待ってから攻撃しなくてはいけません。
中ボスは逃がすパターンにしてますが、このあたりで使用ボムを控えておかないと後半でボムが不足し、クリア率が大幅にさがる可能性が大なので避けまくって逃がす方針にしております。
ボスは第二形態３番目の攻撃でボムを撃つと楽になりますが、やはり後半ボムが不足する可能性が大になるので避けるやり方を練習して今に至ります。

【ステージ3】
このステージは無理をして点数稼ぎ等しても点数にさほど差はでませんので敵を倒すと画面上の弾が消える敵、耐久力が高い地上物をしっかりと処理していくことが重要になります。
中ボスはいきなりボムを撃つやり方をしています。
後半は団子虫(甲獣ダンゲム・ズィ(通常))の処理の仕方がすごく重要になりますので、他に一緒に出現してくる敵と合わせて効率よく処理していくとよいと思います。
ボスは第三形態の攻撃でボムを１発撃たされる事があります。
もう駄目だと思ったら躊躇せず、ボムを撃つようにしています。

【ステージ4】
とにかく弾を撃たせて弾消しして稼ぐ、ということを考えていたら映像のようになりました(笑)。弾消しして稼げば稼ぐほど点数が馬鹿みたいに入ります(笑)。
中ボスは２番目の最初の攻撃は自機の位置を見て撃つので下に撃たせないように誘導すると２番目の次の攻撃を避けるのが楽になります。
ボスは第二形態の最初の攻撃でボムを撃たされることがありますので、まずいと思ったら撃つようにしてます。

【ステージ5】
ウルトラモードの場合はタウロン(灯篭)の中心付近に重なって破壊すると画面上の弾を消すことができます。
安全、点数稼ぎと一石二鳥になりますのでタウロンを重なって壊す方針になります。
注意点としてはタウロン重なり破壊と同時に弾消しが起こるわけではなく、若干時間が経過したあとに自機の位置が弾消し範囲内に入っていれば弾消しが起こるということです。
中ボスは本編ではボムを撃っていますが本来は撃たないで中ボスを倒します。
うまく中ボスを画面上のほうに誘導すると２番目の攻撃で赤球から出される紫弾が画面一番下に来ないので赤球に沿っていれば紫弾の間を通ることなく避けることができます。

【ステージ５ボス】
ここに到達した時点で残機５機とボム４発を持っていかないとクリアがかなり難しくなります。
このため、前半面でボムを節約する必要がでてきます。
後は、ボムを効率よく使用していき、５ボス１を撃破します。
５ボス２以降はボスにボムが効かないのでボムの使用は危ないときの弾消しに使用します。
５ボス２の第二形態３番目の攻撃にボムを撃っているのはその次の攻撃方向を誘導するために映像のタイミングで撃ちます。
５ボス３までくれば後は頑張って弾を避けてボムを撃って倒せれば終了です。

ULTRA

ダメシューターK.K

ウルトラ・パルムを担当させて頂いたダメシューターK.Kという者です。
本DVDをお手に取って頂いた皆様、購入して頂きありがとうございました。

本DVDはISO氏、TAC氏、NAL氏、ユセミ氏というシューティング界のドリームチームが集まった恐ろしい物になっており、そんな中に参加するのは正直かなりのプレッシャーでした。そのため、自分の出来る限りのプレイを残すことを目標にしました。

本編では土壇場で大きなミスをしてしまいましたが、クリアすれば自己ベストだったため、諦めずにプレイを続行しました。その結果不恰好になってしまいましたが、紛れも無く「今出来る出来る限り」の内容になりました。

皆様に本DVD収録された6つのプレイをご覧頂いて「シューティングゲームで味わえる面白さ」を感じていただければ幸いです。また、実際にプレイして頂き、シューティングの面白さを感じて頂ければと思います。「プレイヤー」が居なければ、シューティングゲームは成り立たないと思いますので。

最後に、収録に当たりわざわざ行き着けのゲームセンターに環境を作成していただいたCAVEさん、さまざまなご迷惑をおかけしたグッデイ21さん、いろいろと支援して頂いた友人各位に感謝いたします。

Ultra Palm Player

ULTRA PALM (ABNOMAL)

【ステージ1】
稼げない上に難所が多い面なので、稼ぎよりクリアを重視します。中ボスに対してはなるべく近づくようにするとダメージ効率が上がります。

【ステージ2】
稼げる面なので、稼ぎを優先します。ガリ・ヴァスーラから出るラーゲ稼ぎがキモです。また、中ボスではボムを使用し、安全＋稼ぎを両立しています。ボスは難所なので、もう1つボムを使用しても良いです(本編では1つボムが余っているため)。

【ステージ3】
あまり稼げない面なのでクリアを重視します。中ボス後は難所ですが、ダンゲム・ズィを優先的に破壊することを意識すると良いです。

【ステージ4】
かなり稼げる面ですが、レーザーのランダム要素によって敵へのダメージ効率や破壊率が安定しません。特に、一部の弾消し敵の破壊タイミングが安定しないのは苦労しました。

【ステージ5】
非常に稼げる面なので、稼ぎを優先して攻略します。最初のタウロンを壊す前にミス(残機つぶし)をしていますが、これは以下の理由があります。

・最初のタウロンを安全に弾消し可能
（弾消失敗時と比べ道中点＋1.5億）
・5ボス1にボムを4つ持っていける
（ボス弾消し点＋7000万）
・4面までにMAX6回ボムを使用できる
（前半面生存率向上）
逆にデメリットとして
・残機を1つ失う
（クリア率減少。残機ボーナス－2000万）
・トータルカウンタが減る
（ボスの形態変化点総計－2000万）
がありますが、現状ではメリットが大きいので残機つぶしをしています。

【ステージ5ボス】
クリアするためには到達時に残機3以上、ボム4以上が必要です。
5ボス1の1形態では、ボムを4つを投入することで2番目の攻撃中に破壊可能で、この攻撃で破壊すると約1億点(3番目だと3千万)入ります。
5ボス1の2形態以降はボムと残機を活用し、なるべくミスしないようにします。ただ、本編では5ボス1の2形態でミスをしており、約4千万程度損しています。



MUSHIHIMESAMA FUTARI

OFFICIAL DVD & OFFICIAL GUIDE BOOK

PRODUCER	Kenichi Takano
DIRECTOR	Yasushi Imai
PLAYER	GFA2-ISO (Original Reco & Palm) Clover-TAC (Maniac Reco) KTL-NAL (Maniac Palm) ユセミSWY (Ultra Reco) ダメシューターK.K (Ultra Palm)
ILLUSTRATOR	HACCAN Hideki Nomura
DVD AUTHORING ENGINEER	Takuro Sato
DESIGN(DVD)	Takuro Sato
EDITOR(DVD)	Takuro Sato Yasushi Imai
DESIGN(JACKET&BOOK)	Yasushi Imai CHAKO
EDITOR(BOOK)	Yasushi Imai CHAKO Satoshi Kouyama
SUPERVISOR	Tsuneki Ikeda Takashi Ichimura Yuji Inoue
SPECIAL THANKS	Toshiaki Tomizawa Kaori Itamura Fumihiko Saito Ken-ichi Matsumoto (グッデイ21) えび (Game in えびせん) 虎井権太
PRESS	T.M.C. Enterprise Limited
PRINTING	Ko-sin printing

問い合わせ先：dvd_info@cave.co.jp
対応時間：10時～18時　対応日：月～金曜日(土日祝日、年末年始を除く)

発行元：株式会社CAVE http://www.cave.co.jp/

MUSHIHIMESAMA FUTARI
OFFICIAL GUIDE BOOK